http://speccy.altervista.org/

"L'ULTIMA MISSIONE"

*la più avanzata simulazione spaziale che ha richiesto oltre 2 anni di programmazione

*Un capolavoro di grafica. Musica di livello professionale.

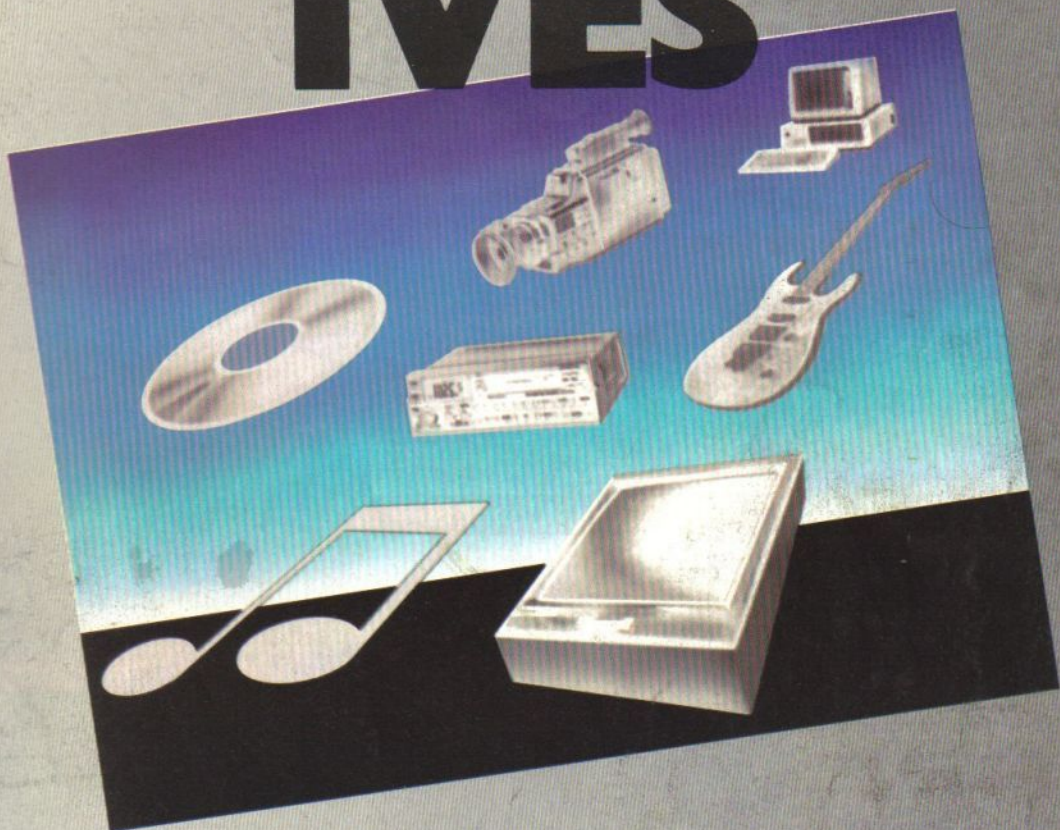
*Oltre 8 milioni di pianeti da visitare. 340 metri quadri d'area di gioco

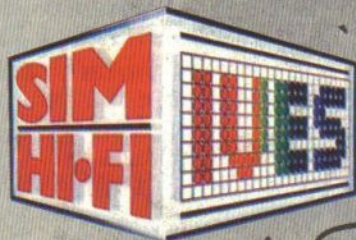
*In ogni gioco una cassetta audio più un disco con 20 colonne sonore.

*MANUALE IN ITALIANO
Presto disponibile per AMIGA e ST

*Sistema difensivo variabile, computer di bordo con suo linguaggio, sistema sofisticato di navigazione

FEDERATION OF FREE TRADERS

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) Tel. 0332/21 22 55

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n.729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2, 20155 MILANO
02/ 33100413
fax 02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur,
Lorenza Casati, Luca Padulazzi

Collaboratori
Walter Almeno, Alex Badalich, Vincenzo Beretta, Fabio Castellano, Alessandro Diano, Kyriel, Danilo Lamera, Luca Massaron, Adele Nardulli, Paola Riva, Tiziano Toniutti, Flavio Vida, Antonio Visca.

Grafica ed Impaginazione Elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde
via A.Villa, 12 Sesto S. Giovanni MI
02/2423547

FOTOLITO
Graphic Service
via Marinetti, 3 20127 MILANO

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing via De Rolandi 15
20156 MILANO

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate MI

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi MILANO

ABBONAMENTI
La corrispondenza va indirizzata a:
K-Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano Una copia: L.5000. Arretrati: il doppio del prezzo di copertina. Abbonamento annuo: L.45.000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno o vaglia postale intestati a:
GLENAT ITALIA, via Ariberto 24
20123 MILANO
KAPPA utilizza testi e foto della rivista ACE su licenza della
EMAP B&CP London, Uk

SPECIALI

DA GIOCARE

PROVE SU SCHERMO

K-GIOCO

RECENSITI

KAPPA AL SIM

La redazione di K vi aspetta dal 14 al 18 Settembre al Sim
Il nostro piccolo, ma accogliente stand è al PADIGLIONE 12, POSTO D18. A presto!

http://speccy.altervista.org/

BUONE VACANZE

Con questo numero, K si congeda e si prende, come tutti voi, una meritata vacanza. Tornerà a settembre più bello e interessante di prima. Parola.

Questa pausa ci lascia il tempo per ripensare alcune rubriche, idearne di nuove, studiare progetti futuri e, nel tempo che avanza, spaparanzarsi al sole in qualche assolata spiaggia per ritemprarsi dalle fatiche di un anno faticoso ma pieno di soddisfazioni.

Eh, sì! K ha avuto un successo che è andato ben oltre le nostre più rosee previsioni. La risposta del pubblico, che è aumentato di numero in numero, è stata eccezionale, facendoci sembrare meno duro il nostro lavoro e spingendoci a realizzare un mensile sempre più zeppo di notizie, recensioni, articoli intelligenti, attuali, informativi; una rivista sempre attenta a tutto quello che succede nel mondo dell'hardware e del software. K continuerà a seguire gli sviluppi delle nuove tecnologie ogni qualvolta hanno a che vedere col divertimento elettronico. E per farlo siamo disposti ad andare fino a in capo al mondo o almeno a Chicago (il prossimo numero troverete uno speciale sul Consumer Electronic Show).

Insomma K sarà sempre meglio nei mesi a venire. Fate in modo di non perdere neanche un numero perché ci sarà da divertirsi.

RVF p22 Datastorm p30

SPECIALE NUOVE VERSIONI................80

Giochi di guida su PC – avete calato la visiera dell'integrale? K prova e mette a confronto *The Duel*, *Out-Run* e *Lombard RAC Rally*, ed arriva ad interessanti conclusioni.

REGOLARI

PAGINE GIALLE

La rivista dentro la rivista di questo mese è piena zeppa di cose da leggere: la guida ai giochi per PC, quale computer fa al caso vostro, il K-Puzzle, il Crucikappa, la terza puntata di Scuola d'avventura, e altro ancora che al momento non ci ricordiamo più e non abbiamo voglia di andare a controllare il timone.

Chiusi per ferie dal 1 al 15 agosto.

SoftMail

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

VIENI a trovarci: in Via Napoleona 16 a Como c'è il più grande assortimento di software **ORIGINALE** per il tuo computer!!

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.

VUOI ricevere il nostro bellissimo catalogo **GRATUITO** tutto a colori? Telefona **SUBITO** allo (031) 30.01.74

Attenzione! Sei già cliente SoftMail?
Allora rimani in stretto contatto: da settembre scattano grandiose iniziative!

ACCESSORI
- Copritastiera A500 25.000
- Copritastiera IIGS 39.000
- Final cartdrige III 110.000
- Flicker master 29.000
- Game card PC/Konix 49.000
- Joy. Navigator 39.000
- Joy. SpeedKing 29.000
- Joy. SpeedK Autof. 33.000
- Joy. Tac 1 Apple/PC 55.000
- Joy. Tac 5 39.000
- Joy. Turbo Pedal 59.500
- Joy. Wico Apple/PC 65.000
- Copri mouse 20.000
- Porta mouse 12.500
- Tappetino mouse 22.500
- Portadischi 3" (30) 34.000
- Portadischi 5" (40) 37.000

LIBRI/HINTS & TIPS
- Alternate city specificare 8/16 bit 18.000
- Bard's tale II 25.000
- Bard's tale III 25.000
- Black cauldron 18.000
- Deathlord 19.000
- Dungeon master 25.000
- Elite 18.000
- Gunship academy 25.000
- Manhunter NY 19.000
- Mars saga 19.000
- Might & Magic 25.000
- Pool of radiance 20.000
- Quest for clues 39.000
- Sentinel worlds 25.000
- Sierra on Line: vari telef.
- Starflight 25.000
- Ultima III 19.000
- Ultima IV 19.000
- Ultima V 22.500
- Wasteland 16.500

AMIGA
- Airborne ranger 59.000
- Bal.of power 1990 49.000
- Barbarian II telef.
- Battlehawks 29.000
- Bio Challenge 39.000
- Castle warrior telef.
- Cosmic pirate (ITA) 39.000
- Digiview gold (PAL) 330.000
- Dragon's lair (1Mb) 75.000
- Dragon ninja 39.000
- Dungeon master1Mb 59.000
- F16 Falcon 59.000
- Fire brigade 85.000
- Forgotten worlds 25.000
- Fusion 49.000
- Gold rush 59.000
- Grand monster slam 29.000
- Gunship 59.000
- Hawkeye 49.000
- Heroes of the lance 49.000
- Hint disk 29.000
- Hound of shadow telef.
- K.Daglish soccer 49.000
- Journey ... earth 29.000
- Kick off 29.000
- Lords of Rising Sun 69.000
- Manhunter NY 59.000
- Microsoccer 49.000
- Millennium 2.2 49.000
- Neuromancer telef.
- Photon paint 2.0 215.000
- Populous 55.000
- Data disk telef.
- Powerdrome telef.
- Questron II 59.000
- Real ghostbusters 49.000
- Red Heat (Danko) 29.000
- Renegade 39.000
- S.D.I. (Activision) 49.000
- S.E.U.C.K. (ITA) 49.000
- Scenery FS II #9 39.000
- Sex vixens in space 55.000
- Silk worm 39.000
- Sword of Sodan 69.000
- Test drive II telef.
- Data disks telef.
- Tom & Jerry 29.000
- TV sport football 59.000
- Workbench 1.3 45.000
- Zak McKracken telef.

CBM 64/128 CASS.
- Baal 18.000
- Barbarian II 18.000
- Defender ... crown 12.000
- Dragon ninja 15.000
- Forgotten worlds telef.
- Grand Prix Circuit 22.000
- Instant music 18.000
- Italy 90 soccer 18.000
- Microprose soccer 39.000
- Red Heat (Danko) 18.000
- Renegade III 15.000
- R-Type 18.000
- Robocop 18.000
- Running man 18.000
- S.E.U.C.K. 25.000
- Serve & volley 22.000
- Sport's world '88 18.000
- Super trux 15.000
- The in crowd 29.000
- Zamzara 7.500

CBM 64/128 DISCO
- Add: Assistant 49.000
- Add: Hillsfar 49.000
- Barbarian II 25.000
- Battles of Napoleon 59.000
- Defender ... crown 15.000
- Dragon ninja 18.000
- Ferrari F1 telef.
- Fire King telef.
- Grand monster slam 15.000
- Grand Prix Circuit 29.000
- Instant music 25.000
- Italy 90 soccer 25.000
- Journey ... earth 21.000
- Mars saga 35.000
- McArthur's war 49.000
- Microsoccer 49.000
- Navy seal 29.000
- Neuromancer 39.000
- Night rider 21.000
- Powerplay hockey 29.000
- Project firestart 39.000
- Real Ghostbuster 25.000
- Red Heat (Danko) 18.000
- Robocop 21.000
- Rocket Ranger 39.000
- Running man 21.000
- S.E.U.C.K. 35.000
- Serve & volley 29.000
- Silk worm 21.000
- Super trux 15.000
- T.K.O. 29.000
- Test drive II telef.
- The bard's tale III 35.000
- The in crowd 39.000
- Tom & Jerry 21.000
- War in middle earth 25.000
- Wasteland 39.000
- Zak McKracken telef.

AMSTRAD 464 CASS.
- Crazy cars II 18.000
- CY Adv flight trainer 18.000
- Dragon ninja 18.000
- Emily Huges soccer 18.000
- Forgotten worlds 15.000
- Microsoccer 39.000
- Red Heat (Danko) 15.000
- Renegade III 15.000
- R-type 18.000
- Silk worm 18.000
- The in crowd 29.000
- Total eclipse (ITA) 15.000
- *Versioni su disco telef.*

MS-DOS 3"
- Add: Hillsfar 59.000
- Flight simulator 3.0 99.000
- F19 Stealth fighter 99.000
- Grand Prix Circuit 59.000
- Impossible miss. II 29.000
- Strikefleet 59.000
- The Bard's tale II 49.000
- Times of Lore 59.000

MS-DOS 5"
- Abrams battle tank 59.000
- Battlechess 59.000
- Ferrari F1 telef.
- Flight simulator 3.0 99.000
- F16 Combat pilot 55.000
- F19 Stealth fighter 79.000
- Genghis Kan 99.000
- Grand Prix Circuit 59.000
- Legend of the sword 45.000
- Lord of conquest 25.000
- Millennium 2.2 49.000
- Prime time 69.000
- Pro beach volleyball 49.000
- Sentinel worlds 49.000
- Sex vixen in space 69.000
- Test drive II telef.
- Wasteland 59.000

MS-DOS 3" & 5"
- *Adv.dungeon&dragons tel.*
- American civil war II telef.
- Battlehawks 39.000
- Defender ... crown 59.000
- Fire brigade 69.000
- F16 Falcon 69.000
- F16 Falcon AT/EGA 85.000
- Gold rush 69.000
- King quest IV 69.000
- Life & death 79.000
- Rocket Ranger 59.000
- 4 soccer simulator 29.000
- 688 attack sub 69.000

ATARI ST
- Barbarian II 39.000
- Battlechess telef.
- Battlehawks 39.000
- Bio Challenge 39.000
- Cosmic pirate (ITA) 39.000
- Ferrari F1 telef.
- Forgotten worlds 29.000
- Fusion 49.000
- F16 combat pilot 59.000
- Grand monster slam 29.000
- King quest IV 69.000
- Microsoccer 49.000
- Millennium 2.2 49.000
- Populous 55.000
- Real ghostbusters 39.000
- Red heat Danko 39.000
- Renegade 39.000
- S.E.U.C.K. (ITA) telef.
- Times of Lore 59.000
- Voyager 39.000
- Winter edition 29.000
- Zak McKracken 59.000

SPECTRUM 48K CASS.
- Add: heroes lance 18.000
- Arcade muscle 18.000
- Barbarian II 18.000
- Dragon ninja 18.000
- E. Huges soccer 18.000
- Forgotten worlds 15.000
- Robocop 18.000
- Renegade III 15.000
- Silk worm 18.000
- Skate or die 18.000
- The in crowd 29.000
- Total eclipse (ita) 15.000

MSX CASS.
- Barbarians 18.000
- Blasteroids 18.000
- Crazy cars (cart.) 59.000
- Flight simul. II (cart.) 59.000
- Game over II 18.000
- Navy moves 18.000
- Operation wolf 15.000
- Outrun 15.000
- Pac land 15.000
- Rambo III 15.000
- 4x4 off road racing 15.000

MACINTOSH
- Arkanoid telef.
- Deja vu II 99.000
- Deluxe music 2.0 169.000
- F16 Falcon 2.0 99.000
- Gauntlet 79.000
- Life & death 85.000
- Mac Racquetball 99.000
- Pirates! 99.000
- Shogun 89.000

APPLE II GS
- Deja vu II telef.
- Dungeon M. (1Mb) 69.000
- Last ninja 69.000
- Manhunter N. Y. 75.000
- Neuromancer telef.
- Reach for the stars 69.000

APPLE II
- Dragon ninja 55.000
- Imp. mission II 59.000
- Millionaire II 79.000
- PHM Pegasus 69.000
- Roger Rabbit 69.000
- Seven cities of gold 25.000
- Ultima trilogy 89.000
- Wasteland 69.000

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
SEUCK	C	C-64	25000
SEUCK	D	AMIGA	49000

Spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. 79000

☒ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero ______ scad. ______

Cognome e nome CANTAMESSA FAUSTO

Indirizzo VIA STURA 8 Nr. 8

CAP 12010 Città S. CROCE di CERVASCA Prov. CN Tel. 0171/46333

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore) Cant...

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

IMMORTALE MICROPROSE?

L'acquisto della Telecomsoft da parte della Microprose, notizia che avevamo annunciato in extremis nel numero di maggio, ha reso quest'ultima una delle più grosse case di software con sede in Gran Bretagna.

L'effetto immediato di questa acquisizione sarà la distribuzione sul mercato di una gran quantità di titoli che erano stati in precedenza bloccati dalla Telecomsoft per non disturbare le trattative per la vendita. Trai i titoli che usciranno nelle prossime settimane ci sono *Weird Dreams*, *Rick Dangerous*, *Star Trek* per C64 e *Carrier Command* per Spectrum (per quest'ultimo vedere a pag. 54).

Gli effetti a lunga scadenza, invece, sono ancora incerti. Ognuna delle tre etichette - Rainbird, Firebird e Silverbird - è altamente individuale. Come si comporterà la Microprose con ciascuna di esse, e che tipo di prodotti lanceranno?

Stuart Bell, direttore capo della Microprose, è "profondamente convinto" che Firebird e Rainbird continueranno a pubblicare giochi di "alta qualità". "Siamo felici di avere l'opportunità di sostenere queste etichette e di dare ai giochi una ricezione più ampia. Le nostre istruzioni dagli Stati Uniti sono di non distribuire NESSUN prodotto finché non siamo assolutamente certi che sia all'altezza della nostra reputazione come produttori di sofware di qualità."

Parlando invece della linea di giochi economici, Silverbird, Stuart non è così deciso. "Questo è un po' un problema per noi", ammette, "la Microprose è abituata a vendere giochi che costano. È un bel salto passare da alla categoria dei giochi da L. 5000. È presto per parlare e non sappiamo ancora quello che faremo." Corre voce che la Silverbird potrebbe benissimo essere rivenduta ad un'altra casa.

Si dice anche che la Microprose abbia pagato solo 400.000 sterline (poco meno di un miliardo di lire) per l'intero impero della Telecomsoft. Se questa cifra è esatta sembrerebbe un prezzo decisamente basso. I nostri corrispondenti dall'Inghilterra hanno in passato investigato sulla situazione finanziaria della Telecomsoft e le voci che la società stesse subendo gravi perdite furono fermamente negate da Paula Byrne della Telecomsoft. Invece, le circostanze della vendita della Telecomsoft sembrano proprio suggerire che la casa stesse perdendo molto denaro. "I termini del mio contratto mi vietano di discutere le prestazioni passate della società", dice Stuart Bell. Paula Byrne non ha voluto rilasciare ulteriori commenti.

Starglider **– solo uno dei titoli comprati dalla Microprose quando si è assicurata la Telecomsoft.**

NUOVE TECNOLOGIE

I tecno-gasati saranno felici di sapere che "i tre uccelli sono nelle mani di una casa impegnata nelle nuove tecnologie". La Microprose sta facendo considerevoli investimenti nella produzione di macchine da bar sotto la direzione di Gene Lipkin, ex-fondatore dell'Atari e, stando a Bell, "sta sorvegliando attentamente la scena CD". I coin-op della Microprose dovrebbero essere presentati proprio in questo periodo. Riusciremo a vedere prima della fine dell'anno un gioco da bar targato Rainbird?

Difficile dirlo, certo è che i possessori di ST possono tirare un sospiro di sollievo: anche se molte case americane lavorano meno per l'ST che per l'Amiga (l'ST non ha ancora fatto presa negli Stati Uniti - e molti credono che non lo farà mai), la Microprose è irremovibile nell'affermare che daranno uguale e completo appoggio a tutti gli utenti europei di 16-bit.

SCARTATE LE PERGAMENE

La nuova linea di prodotti Rainbird, comprese le nuove versioni per Spectrum di *Carrier Command* e di altri titoli da lungo attesi, è ormai in distribuzione come previsto...eccetto che per i titoli della Magnetic Scrolls.

Secondo Anita Sinclair della Magnetic Scrolls, non era possibile "trasferire" il contratto della MS con la British Telecom: cioè, nel caso che la BT venisse venduta, i diritti di distribuzione per i prodotti Magnetic Scrolls non dovevano essere venduti con essa. La Microprose riuscirà a mettere le mani sui giochi MS?

"La Microprose è una società molto competente," dice Anita Sinclair, "e ho il più grande rispetto per Stuart. Siamo pronti a discutere la situazione in qualunque momento." Da parte sua, Stuart Bell crede che i giochi della Scrolls siano "avventure di qualità che saremmo orgogliosi di vendere". Nonostante questa calorosa dimostrazione di mutua ammirazione, pare non stia succedendo nulla - ed è risaputo che la Magnetic Scrolls ha fatto sondaggi presso le case di software del paese nel tentativo di assicurarsi un nuovo editore.

Intanto Anita Sinclair non è una donna felice. "Siamo stati in subbuglio per tutti gli ultimi quattro mesi," afferma, "e come risultato abbiamo sofferto gravi perdite. Durante questo periodo i nostri prodotti non sono stati distribuiti come si deve e Fish in modo particolare ne ha fatto le spese. Per quello che ci riguarda, l'intera faccenda è un caso di cattiva gestione da parte della Telecomsoft. Non siamo mai stati a conoscenza di ciò che accadeva e non siamo mai stati consultati."

GIOCO MANIA

Stuart Bell, l'uomo che è a capo della Microprose UK - e ora delle etichette Bird - ha almeno una cosa in suo favore. Fatto insolito per un dirigente è un giocatore fanatico. "Ho un ST, un Amiga, un PC 286 compatibile, un C64 ed uno Spectrum," si è vantato Stuart, "... e un Atari 400 per giocare i vecchi ma buoni." Una delle ragioni per la quale Stuart è stato felice di mettere le mani sulla Telecomsoft è stata che ciò significava una copia gratuita di *Weird Dreams*. "Ci ho giocato per quattordici ore durante il fine-settimana," ha detto entusiasta. Si tratta di un tipico caso di un uomo a cui piaceva così tanto un gioco che ha comprato la casa che lo produceva.

Stuart Bell

ARCHIMEDE VA ALLA GUERRA

...contro l'Amiga e l'ST. L'Acorn annuncia un modello più economico del suo portabandiera.

La Acorn ha finalmente annunciato un Archimedes a prezzo ribassato - e sarà disponibile in Italia ad Ottobre. Il modello A3000 in realtà porta il marchio della BBC sulla carrozzeria, ma è un Archimedes a tutti gli effetti ed è pienamente compatibile con il software per gli Archimedes 300 e 400 - e questo significa ci potranno girare *Zarch*, *3D Pool* e qualunque altro programma per l'Archimedes che vi viene in mente. Dovrebbero essere anche disponibili presto gli emulatori per permettere alla macchina di far girare i pacchetti BBC e MS-DOS.

L'A3000 è indirizzato al mercato educativo ed al "serio utente domestico", a detta di Michael Page della Acorn. Rispondendo a domande sul prezzo della macchina, Page l'ha descritto come "migliore di un Macintosh", aggiungendo che "è molto abbordabile viste le capacità". Visto il prezzo, sarà difficile che la Acorn riuscirà ad avere qualche effetto sul mercato Amiga/ST. Piuttosto, come dice Michael Page, sperano di "creare un nuovo mercato, per incoraggiare coloro che non hanno pensato a comprare un computer prima d'ora". Si aspetta di raggiungere questo obiettivo, puntando sulla "flessibilità" della macchina e sulle potenti capacità grafiche e sonore.

MI PIGLIO UN ARCHIMEDES?

Non c'è nessun dubbio che le caratteristiche dell'A3000 (e delle altre macchine Archimedes) sono di molto superiori a quelle di qualunque altro home computer: è più veloce, ha una grafica superba, suono stereofonico incorporato e emulazione MS-DOS.

É quindi più allettante di un ST o di un Amiga, ma ciò basta per farvi rompere il salvadanaio e correre dal rivenditore Ricordi più vicino? Beh, aspettate un attimo. L'A3000 base costerà intorno al milione e mezzo. A questo dovrete aggiungere il costo di un monitor decente (che gusto c'è ad avere 4096 colori se non li potete vedere?).

Poi c'è il software. Secondo la Acorn ci sono circa 1000 pacchetti di software disponibili per la gamma di computer Archimedes, ma di questi mille non molti sono giochi. Non c'è problema se volete disegnare o fare musica o usarlo per scrivere, ma se volete una ampia gamma di giochi non c'è molto da scegliere. Questa situazione potrebbe cambiare - se l'A3000 prende piede. Ma visto il mercato al quale punta la Acorn - educativo e "serio utente domestico" - sembra improbabile che la Acorn arriverà mai ad avere tanti giochi quanti, ad esempio, ne hanno l'Amiga o l'ST.

UN MAC A BASSO COSTO, PARTE 1

Quando un Apple non è un Apple? Quando è un Amiga provvisto di A-Max, un emulatore Macintosh prodotto dalla Readysoft, una casa di software americana, trai cui meriti c'è quello di aver scritto *Dragon's Lair* per Amiga.

La Readysoft afferma che utilizzando un set di ROM Apple insieme ad una cartuccia e ad un programma apposito, l'A-Max farà girare su Amiga "molti" programmi per Mac "alla stessa velocità del Mac". Se l'A-Max si dimostra all'altezza delle affermazioni dei suoi produttori, allora dovrebbe permettere agli utilizzatori di Amiga l'accesso a una gamma di potenti prodotti di software tra cui alcuni strabilianti RPG per Mac.

Se funziona veramente, non vediamo l'ora che qualcuno si affretti ad importarlo anche da noi. La cartuccia e il programma costano 199 dollari, al quall bisogna aggiungere il costo della ROM (un Mac Plus costa circa 3 milioni). Non è quindi sorprendente che la Apple abbia messo la questione "...nelle mani dei nostri avvocati".

A3000 – LE SPECIFICHE

CPU	ARM 2 (Acorn Risc Machine): bus a 32-bit
RAM	1 Mbyte, espandibile internamente a 2 Mbyte
ROM	0.5 Mbyte: contiene il Sistema Operativo RISC
DISC DRIVE	Floppy drive singolo da 3.5": Possono essere aggiunti un secondo drive e un hard disk
GRAFICA	Risoluzione 640x512 256 colori su schermo paletta di 4096 colori
SONORO	Stereo: due altoparlanti incorporati
SCHEDE D'ESPANSIONE	Schede interne MIDI e porta utente Slot esterno libero
SAGOMA DI BASE	47cm x 33cm x 6.35cm
PREZZO	intorno al milione e mezzo

L'A3000 – tanta potenza, ma è ancora un giocattolo da ricchi.

UN MAC A BASSO COSTO, PARTE 2

Anche l'Atari ST ha il suo emulatore per Macintosh. Si chiama Spectre 128 ed è stato realizzato da Dave Small, già noto per l'emulatore Magic Sac.

Lo Spectre 128 non è un'emulazione perfetta, né mai potrà esserlo. Ciò nonostante il numero di programmi che funzionano senza dare alcun problema è strabiliante. Secondo Small, "la compatibilità è tanto spinta, che la lista dei programmi che 'non girano' si limita solo a quei programmi che commettono errori tanto gravi da presentarsi anche in Mac". Il programma viene fornito con una lista documentata e aggiornata di quei programmi che non funzionano o danno qualche problema. Ma, a detta di un nostro collaboratore, che lo usa per scrivere i testi sul suo Atari 1040 e poi ci passa i dischetti in formato Mac, questa lista non dovrebbe estendersi troppo. Il suo commento, dopo aver provato un bel numero di programmi per Mac, è stato: incredibile!. Sembra che l'Apple abbia anche in questo caso di che preoccuparsi (e questa volta non solo per sentito dire).

Spectre è molto stabile e anche molto compatibile. E come nel caso dell'Amiga, una combinazione Spectre/ST è molto più economica che l'acquisto di un Mac. É possibile inoltre creare una partizione nell'hard disk dell'ST per utilizzare lo Spectre, ma quello che è veramente rimarchevole è che il tempo d'accesso è addirittura più veloce di quello di un Mac provvisto di hard disk!

Small sta lavorando ad una scheda hardware che consenta di utilizzare il drive interno dell'ST per leggere e scrivere direttamente i dischi Mac. Sembra impossibile, ma è così. Anzi sembra che questa scheda in America sia già disponibile.

Spectre 128 è importato in Italia dalla OCA Informatica di Bologna (tel.: 051/6344115). Il prezzo non è ancora stato definito ufficialmente ma dovrebbe aggirarsi intorno alle 400.000 lire.

L'ARMA SEGRETA DELLA DI

Questa è la prima puntata di una rubrica dedicata a fatti e personaggi d'attualità. Questo mese puntiamo i riflettori su Dave Marshall - l'uomo che ha disegnato F16 Combat Pilot della Digital Intagration, uno dei K-Giochi del periodo Avanti Kappa.

Nel campo delle simulazioni di volo, l'F16C Fighting Falcon è decisamente sulla bocca di tutti. Essendo un aereo di progettazione americana, non desta molta sorpresa il fatto che la maggior parte di queste simulazioni provengano da programmatori americani...eccetto, cioè, F16 Combat Pilot della Digital Integration. Visto che la versione Amiga è imminente, siamo andati a Camberley per scoprire in che modo la DI è riuscita a realizzare questa simulazione...

Abbiamo scoperto che la DI ha una propria arma segreta - il programmatore/autore di giochi Dave Marshall. L'importanza di Dave deriva non solo dal suo lavoro sui giochi, ma anche dal suo lavoro sui sistemi software di bordo del vero F16.

Sui caccia moderni, questi sistemi di bordo sono tremendamente complessi. Grazie ad un software sofisticato un pilota è in grado di selezionare all'istante qualunque arma, sistema radar o altra operazione di volo. Fino a poco tempo fa, tuttavia, questi sistemi soffrivano degli stessi problemi dei programmi per home computer - grosse incompatibilità di disegno ed implementazione. Circa dieci anni fa, il Dipartimento della Difesa americano pensò, come fecero i Giapponesi quando idearono l'MSX, che era inutilmente complicato avere così tanti sistemi operativi differenti, perciò svilupparono un concetto che divenne noto come 1750. Questo standard ebbe più fortuna dell'MSX, e adesso è implementato in molti velivoli della NATO, inclusi gli F16.

Il Ministero Britannico della Difesa nominò Dave Marshall della DI come rappresentante inglese nel gruppo di lavoro del 1750. Con una laurea in ingegneria dei sistemi di controllo dell'Università di Bath, ha lavorato per tre anni alla RAE di Bedford disegnando simulatori di volo - una conseguenza naturale per uno che ha cominciato a volare alla tenera età di tredici anni e ha fatto il suo primo volo da solo a sedici anni.

"Naturalmente a quei tempi i computer erano molto più primitivi di oggi," dice Marshall, "perciò i simulatori che usavamo erano essenzialmente elettro-meccanici, consistevano di solito in una cabina di volo montata su martinetti idraulici in una cupola con un TV davanti. Il televisore era collegato a circuito chiuso ad una telecamera controllata da computer e questa era posizionata

su un enorme modellino di un'area da sorvolare. Mentre il pilota guidava il la cinepresa si spostava sul modellino. Abbiamo ottenuto ottimi risultati usando questo sistema, simulando molti tipi diversi di velivoli, perfino alcuni immaginari."

"Quando cominciarono ad emergere i primi home computer, fui affascinato dall'idea di quanto di quella simulazione potevamo catturare su un computer. Ho scritto un programma sullo ZX81 in cui c'erano soltanto dei numeri e nessuna immagine grafica. Ma con nostra sorpresa, dopo che mettemmo a punto il programma scoprimmo che aveva un mercato potenziale - e così nacque la DI."

"Naturalmente il programma aveva un aspetto migliore sullo Spectrum e ancora oggi Fighter Pilot è il nostro miglior programma. In verità, ci stupimmo di quanto si poteva realizzare - lo Z80 è ottimo per la grafica vettoriale e la visuale che un giocatore poteva avere guardando il suo TV dava una buona idea di quello che vedeva un pilota nei miei giorni a Bedford; la differenza più grande rimane la cabina di volo - e ancora oggi non si è riusciti a realizzare qualcosa di simile!"

Chissà, visti i progetti della Konix per una unità idraulica da casa e della Microprose per una console dedicata per le simulazioni di volo, ci chiediamo quanto ci vorrà prima che possiate realmente aprire la calotta della cabina nel soggiorno di casa vostra.

LOGO A-GO-GO!

La GO! farà ormai parte del passato, ma la US Gold non è mai - secondo le loro parole - "una casa che segna il passo". I due pezzi grossi del software hanno così creato "nuovi e dinamici logo aziendali" sia per la US Gold che per la Capcom che, essi sperano, "introdurranno una nuova immagine studiata per consolidare ulteriormente le nostre marche negli anni 90".

http://speccy.altervista.org/

K-BOX

Questo mese riceviamo, tra l'altro, altre tesi sui giochi di ruolo (questa parte della K-BOX sta diventando più un SIG - Special Interest Group - che un'argomento generico, ma continueremo a pubblicare lettere di questo tipo, almeno fino a che arriviamo a 95 tesi), una lettera di apologia delle console (ma anche super-nostalgica), una "lezione" sui messaggi di start-up per Amiga e anche una "a domanda risponde" di argomento musicale.

LE DONNE GIOCANO A R-TYPE?

Cari vecchi volponi di K,
Si continua a parlare di pirateria che uccide il mercato eccetera, ma vi sono giochi che, pur costando dalle L45.000-50.000, offrono un divertimento limitato; secondo me il prezzo corretto per un programma dovrebbe essere di L13.500, quanto costa un LP.

Come si fa a spendere L49.000 per certi giochi, quando con L13.500 si acquista un LP che poi sarà riascoltato anche a distanza di anni? A parte che le confezioni dei giochi non sono eccezionali, cosa dire di scrolling sfarfallanti che affliggono alcuni programmi per ST o Amiga, quando esistono delle realizzazioni per 64 che sono fluidissime?

Il guaio è che neanche le leggi del mercato li puniscono. Anzi, il mercato punisce la Infocom, la quale non realizzerà mai più avventure testuali, seppur curatissime. Non che io sia a favore delle avventure di solo testo (non mi hanno mai attirato) ma cito la Infocom solo per evidenziare che i suoi prodotti erano curati in tutti i particolari e permettevano un coinvolgimento notevole a tutti coloro che avevano più affinità con un bel libro che con un megablaster o uno speedking.

Prima di chiudere, vorrei affrontare un argomento particolare: quello del gentil sesso. Non è storia nuova che le donne siano un po' ostiche verso il computer. Il fatto è che nel 1989 pur affrontando problemi come l'emancipazione, ecc., la donna tratta il computer come la scatola dei misteri! Sta di fatto che in Italia ci sono più donne che uomini e che la facolta di Ingegneria elettronica di Pisa, alla quale sono iscritto, conta un 7% di iscritte mantre la facoltà di Lingue sembra un collegio femminile. Come la mettiamo? Dove sono le donne manager che i vari telegiornali ci sbattono continuamente in faccia? E' solo un caso che il club di utenti Atari (150 iscritti) che io gestisco non annoveri nessuna ragazza?
Bè, io ho tentato di aprire la questione che spero verrà dibattuta nel K-BOX, magari da qualche ragazza!!!

Concludo con l'amara constatazione che la mappa di Batman, che avevo fatto con tanta cura, è già stata pubblicata e tuttavia aggiungo un suggerimento sull'avventura col pinguino: la calamita attira l'attenzione dei pinguini e non serve a niente; il coltello va usato nella locazione con la scalinata 6 "Stay Sharp ..." sulla statua con i capelli verdi.
■ **Massimo Franzese**

La città di provenienza di Massimo è andata smarrita nel buco nero della redazione, ciò non toglie che la sua lettera sia interessante. L'argomento del prezzo dei giochi è un argomento vecchio quanto l'Atari 2600. Alcuni sono cari, altri no considerando quello che offrono. Difficile fare una trattazione su questo argomento in poco spazio, quindi rimandiamo Massimo e tutti gli altri lettori a settembre... cioè, volevo dire ad uno dei prossimi numeri, in cui esamineremo il percorso che un gioco fa, dall'idea iniziale all'acquirente finale.

Più d'attualità, e anche più stimolante, è l'argomento donne e computer. Il problema è più complesso di quanto tu pensi. Non basta dire che "la donna tratta il computer come la scatola dei misteri!" Se è vero, bisognerebbe capire perché fa così. É invece più facile capire perché nessuna donna è iscritta al tuo club: per la presenza di150 maschi, ohibò!!! Prova a pensare come ti troveresti tu in un club di 150 donne! Non dirmi che ti troveresti bene perché non ci credo. Comunque, come dici tu stesso, hai cercato di aprire la questione e noi, come te, speriamo che qualche ragazza lo continui scrivendoci la sua opinione. Forza, se ci siete battete un colpo!
RA

OLDIES BUT GOLDIES

Vorrei rispondere a Gianfranco Zen, appassionato come me di RPG e adventure, riguardo a Ultima V. La mia lettera, tagliata per motivi di spazio dalla redazione, non si esauriva a domandare se le mappe erano uguali a quelle di Ultima IV ma voleva essere un incitamento per parlare dei grandi RPG, anche se non nuovissimi come, ad esempio, Ultima o Bard's Tale. Uno che compra oggi un computer non deve mica giocare l'ultimo prodotto delle case software, ci mancherebbe altro! Una volta che uno ha trovato il filone che più gli interessa deve andarsi a cercare altri programmi, usciti in precedenza. Perciò la mia offerta delle soluzioni o dei trucchi per completare adventure più vecchi, può aiutare non poche persone nella soluzione dei loro enigmi. Non va dimenticato che lo stesso programma può arrivare anche con un anno di ritardo su un certo computer. Per esempio, l'amico Zen sta giocando da qualche mese con Ultima V, mentre per me che possiedo un Atari ST è ancora di là da venire. Rinnovo quindi la mia offerta di cartine e mappe dei paesi e trucchi di RPG precedenti come Dungeon Master, tutti gli Ultima, ecc.
■ **Roberto Biasutti, Roma**

C'è chi ha tutte le fortune di questo mondo. Questa è la seconda lettera di Roberto che pubblichiamo. Non perché ci passa una mazzetta, ma perché è meno peggio delle altre. BMV, aveva ragione. A volte ci si stufa a leggere certe lettere che arrivano in redazione! La tua lettera, Roberto, tocca però un 'argomento che mi sta a cuore. Quello dei giochi vecchi. Hai ragione da vendere quando dici che non bisogna mica giocare soli gli ultimi giochi usciti. Se uno comprasse un'Amiga oggi e non sapesse niente di quello che è successo prima, provate ad immaginare quanti "classici" si perderebbe. Quindi, invito i nuovi utenti di computer a guardarsi indietro. Con la recente moda adottatata da molte case di software di ristampare vecchi giochi rischiate anche di trovare dei giochi super a prezzi veramente stracciati. Fatevi furbi!
RA

IL MIO REGNO PER UNA CONSOLE

Carissimi della Redazione di K, bentornati! Non sono cambiato dai tempi di Videogiochi (Simone ci scuserai se tagliamo una dissertazione nostalgica, se non quasi personale, che interessa forse solo la redazione di K - ex-VG - più che i lettori. Ci ha fatto comunque piacere, n.d.r.), ma è senz'altro aumentata la mia competenza nel campo dei videogiochi.

Ricordo l'entusiasmo quando scoprì il trucco (pardon, gabola) per la versione Arcade di Galaga, che poi pubblicaste su uno dei primi numeri di VG: nei videogiochi non c'erano solo i riflessi da usare, ma anche un cervello da far funzionare per tattiche, strategie e gabole!

L'entusiasmo è cresciuto ad ogni nuova scoperta e innovazione e venne meno solo in un oscuro periodo: la crisi delle console e la diffusione degli home computer. Avevo avuto un Videopac, un Atari 2600, un Intellivision e un Colecovision: nel giro di sei mesi, non si trovarono più cartridge, di novità manco parlarne, VG sparì dall'edicola. Comprai un C64, col quale vi sto scrivendo e che ho proficuamente usato per l'Università. Da principio era divertente avere accesso a centinai di giochi senza spendere quasi nulla, ma mi accorsi presto che non me ne fregava niente di avere 2000 giochi e giocarne magari uno o due, e, anche questi, giocarli per una settimana e poi lasciarli perdere perché o erano troppo facili, o impossibili oltre un certo punto, o globalmente deludenti. Non sto parlando dei limiti (innegabili) del C64 come macchina, ma di giocabilità: molti

giochi di macchine ben più limitate come l'Atari 2600 o persino il Videopac erano di gran lunga più divertenti. A un gioco chiedo essenzialmente che mi diverta giocarlo, non che abbia un mucchio di bella grafica e un sonoro incredibile, ma che poi sia una noia mortale o da esaurimento nervoso! Se poi la bella grafica e il sonoro ci sono, tanto meglio, ma non sono la cosa principale.

Se stavo incollato per delle ore a Burgertime sull'Intellivision o a Centipede sull'Atari, non era solo perché ero più tonto di adesso.

Da un anno e mezzo la musica è cambiata: ho comprato un Nintendo e un Sega. Sono entrambe delle ottime macchine, gioco in egual modo a tutti due e soprattutto *mi diverto un sacco!* Ho continuato a comperare giochi per il 64, attirato dal fatto che: 1? costano relativamente poco, 2) Si trattava di giochi che avevano ricevuto punteggi altissimi nelle recensioni. DELUSIONI COSMICHE! Ora invece di comperare 5 pseudo-dischetti che non giocherò mai più di tre giorni, metto da parte i miei sudati soldini e compro UNA cartuccia per il Nintendo o il Sega, ma che giocherò per mesi.

E credo fortemente che il discorso valga per tutti i computer giochi: ciò che mi colpisce sempre dei giochi a 16-bit è che dal punto di vista della giocabilità sembrano ancora inferiori agli 8-bit. Pensavo di comprare un Amiga, ma chi me lo fa fare di spendere almeno un milione, se con il Sega ho speso un quinto e mi diverto molto di più? Ho valutato comparativamente un paio di giochi, come R-Type ad esempio: sul 64 hanno fatto miracoli, lo hanno implementato molto bene, ma non riesco ad andare oltre il quarto livello se non a rischio di un esaurimento nervoso ad ogni partita. Versione Amiga: un mucchio di bella grafica in più, sonoro migliore, ma il problema resta. Versione Sega: mi diverto un sacco! Quando perdi una vita, sai perché l'hai persa, e sai che con un po' più d'attenzione potrai andare avanti, con la consapevolezza di essere diventato più bravo (e non solo per un colpo di fortuna!)

Perché questo? La mia convinzione è che i creatori di giochi per computer siano persone che sanno tutto di programmazione, ma poco o niente di giochi: non solo non sono adeguatamente capaci di bilanciare il grado di difficoltà, ma, tranne rare eccezioni, non hanno competenza riguardo ai meccanismi del divertimento. Inoltre, la pirateria ed il costo relativamente basso dei computer giochi fa sì che i produttori curino particolarmente solo uno o pochi aspetti, quali una licenza famosa, un po' di bella grafica, un po' di effetti sonori, un paio di livelli OK... e poi stop. E noi, dopo qualche giorno dall'acquisto, ci grattiamo.

Se le cartucce per il Nintendo e il Sega costano molto di più è anche vero che sono fatte da chi di giochi se ne intende veramente e sa che, dati i prezzi, deve tenere alto lo standard di qualità. Inoltre, entrambe queste macchine, anche con dei processori ad 8-bit, riescono sempre, grazie ai chip dedicati, a stupirmi per la grafica e il sonotro, dando una qualità generale "da sala giochi" ai prodotti, tale che da un anno e mezzo non metto più piede in sala giochi se non per dare un'occhiata alle novità. Chissà le console a 16-bit di queste due case.
Questo è il mio parere; sono cosciente di non essere uno sprovveduto, dopo 12 anni di attività intensa nel mondo dei videogiochi. Mi piacerebbe comunque sentire il vostro parere, e quello di altri lettori competenti e seri (chi ha orecchi per intendere...). Il mio consiglio personale è: se volete *solo* giocare, comprate una console; se volete *principalmente* giocare, idem.
P.S. Hey, c'è ancora in giro qualcuno degli amici che parteciparono al mitico Imagic Match (e qui le lacrime di nostalgia macchierebbero il foglio se non fosse che lavoro su video, n.d.r.)? Scrivetemi. L'indirizzo è: Str. Rovere 17 - Costigliole d'Asti (AT) 14055

■ **Simone Bregni, Costigliole d'Asti**

Anche se non è nelle intenzioni di chi scrive, questa lettera potrebbe aprire una discussione, se non addirittura una polemica, finora neppure considerata: console contro computer. Vinca il migliore.
RA

MUSICOMANE A BASSO COSTO

Oltre a farvi i "complimenti per la trasmissione", scrivo perché sono un musicomane appassionato di informatica . Posseggo tra gli altri un sintetizzatore - MIDI naturalmente - ed un personal IBM e da tempo sogno di acquistare un'interfaccia MIDI per collegarli e scatenarmi così nei più perversi lavori di squencer, editor e anche stampa di partiture. Naturalmente (e sottolineo rapidamente) le interfacce MIDI costano una fortuna e il mio budget è pressoche scomparso dopo l'acquisto dell'ultimo strumento. Leggendo però il numero di maggio, trovo a pag. 26 la seguente frase: "Comunque come entrata a basso costo nel mondo del MIDI lo Spectrum non ha paragoni". Siccome tutto ciò che è a basso costo mi interessa e mi riguarda, mi sono immediatamente ricordato che prima dell'IBM io usavo uno Spectrum 48K, che ancora possiedo e che risulta funzionante. Alt, mi sono detto vuoi vedere che riesco ad entrare nel mondo MIDI? Potete fornirmi indicazioni su come reperire interfacce MIDI per Spectrum.

■ **Luca Zampetti**

Certo che possiamo! Dovresti rivolgerti allo Spectrum Music Group. Purtroppo abbiamo solo il numero di telefono (in Inghilterra), quindi dovrai rispolverare il tuo inglese. Il numero è, prefissi compresi, 00445242 62258.
P.S. Lo diciamo a te per ricordarlo agli altri: non mandare francobolli. K non può rispondere personalmente a richieste, domande, ecc. Se reputiamo che la domanda possa interessare anche per altri la pubblichiamo, altrimenti...
RA

E PER FINIRE TESI DI GRUPPO PER UN RPG (Cont.)

GIOCHI DI RUOLO TESI N. 5

Vorrei esporvi il mio debole parere di giovane Avatar sulla disputazione inerente i Giochi di Ruolo o RPG. Secondo la mia opinione, l'RPG dovrebbe simulare, nei limiti del sistema usato, un ipotetico mondo o alter ego del giocatore reale. Un buon livello di approssimazione non è stato raggiunto nemmeno da programmi considerati capolavori del genere (la serie di Ultima o The Bard's Tale).In Ultima, per esempio, i personaggi possono raggiungere anche 800 HP, e in più non possono andare oltre l'ottavo livello (pena la retrocessione al primo!): pecche che sono compensate dalla varietà del mondo in cui ci si aggira e dal perlomento minimo grado di intelligenza e di libertà di movimento dei personaggi con i quali si viene a contatto, oltre che dalla libertà d'azione del personaggio: ciò non significa che ora potrete andarvi a fare la tanto agognata sauna a Bangkok ma sarete in grado di attaccare uno Stately Lord (giocandovi almeno tre ottavi di Avatarhood) ed affrontare di conseguenza la miriade di guardie che vi si riverseranno addosso. Che desolazione per le lande di Britannia, nemmeno un pellegrino diretto a Britain per portare gli omaggi della sua citta all'illuminato sovrano: e poi si lamentano che ci sono troppi orchi. Sfido io, non li ammazza nessuno!

The Bard's Tale è una serie un da subito più attraente ma l'interesse si esaurisce presto: è proprio un reame di mostri, niun'altro si incontra, escluso i baristi e i pochi paralitici (devono essere tali visto che nessuno si muove) presenti nel gioco. Il paesaggio è alquanto inverosimile: le case sono in genere abitate da esseri non interessati al nostro scalpo e la pianura è piatta come il tappeto di un biliardo. Inoltre le scelte del giocatore sono molto limitate: d'accordo, il gioco è basato sul combattimento, ma neppure in questo eccelle: che dovrei fare se mi venisse voglia di fare a fettine , che so,il Keymaster?

Una proposta interessante, per quanto ne so solo per gli utenti PC, è costituita da Demon's Winter, un RPG che sembra soddisfare tutte le mie richieste in merito. Spero che venga presto convertito per il mio Amiga.

■ **Alberto Samò alias Zaxxon the Avatar.**

GIOCHI DI RUOLO TESI N. 6

Sono d'accordo con quanto affermano "the Boy" e Gianfranco Zen sul fatto che i CRPG ideali dovrebbero essere giocati contemporaneamente da più persone tramite i modem, essere cioè dei giochi multi-utente. Il tentativo fatto dalla Mirrorsoft con Bloodwych potrebbe essere già un inizio, perché consente anche a due giocatori (anche se solo due) di interagire insieme nello stesso gioco. Secondo me, questa è la strada verso cui bisogna avviarsi. Non sono affatto d'accordo, invece, con Francesco Maragno, il quale sostiene che Zak McKraken ecc. riassuma le caratteristiche di un CRPG ideale. Infatti, uno dei principi su cui si basano molti giochi di ruolo (se non tutti) è il "progredire" dei personaggi, il cosiddetto avanzamento di livello, che in ZMKATAM è *assolutamente inesistente.* Ci sarebbero anche altri motivi, che non sto qui ad elencare. Questo gioco è più da considerarsi un'avventura che un CRPG (quello ideale poi...)

■ **The Knight, alias Roberto**

ODE

ON THE ROAD

La Oxford Digital Enterprises dopo aver programmato di Trivial Pursuit e The Hunt for Red October, stanno per costruire un Impero in 3D...

Cambridge è rinomata per le sue attività legate ai computer, mentre la sua grande rivale universitaria, Oxford, non è mai riuscita ad ottenere gli stessi riconoscimenti... fino ad ora. La Oxford Digital Enterprises (ODE) ha già scritto giochi di successo come *Trivial Pursuit* - ma ora sta per lanciare una nuova etichetta, Empire, con un gioco originale per ST e Amiga chiamato *Sleeping Gods Lie* e recensito su questo numero.

Rispetto ai giochi scritti in precedenza, che erano una combinazione tra giochi di ruolo e di avventura con elementi arcade, questa è una novità assoluta. Infatti miscela grafica bitmap con paesaggi in stile Freescape che creano un mondo tridimensionale ancora più realistico e interattivo di quelli di *Driller* e *Mercenary*. Tutti i personaggi sono animati ed in tutto vengono usati più di cinque megabyte di disegni bitmap. Secondo la ODE questo gioco "inaugura una nuova generazione di fantasy in tempo reale".

Il codice del gioco, scritto da Steve Green, pone i personaggi animati in un ambiente tridimensionale, seleziona la prospettiva da dare allo schermo e "riduce dinamicamente l'immagine bitmap alla giusta dimensione". Sempre secondo gli autori, questa tecnica "crea per la prima volta un mondo tridimensionale credibile, in cui agiscono dei personaggi realistici in tempo reale".

Per ottenere la giusta raffigurazione dei tratti del personaggio, hanno sistemato un piccolo modello animato su un tavolo girevole per visionarlo da otto punti di vista diversi attraverso una videocamera.

Il gioco si svolge in otto regni diversi pieni di personaggi con cui combattere, parlare e fare amicizia. Per salvare il mondo di Tessera, bisogna risvegliare il suo dio superstite così da liberare la terra dal malvagio Archmage: per questo bisogna intraprendere il lungo viaggio attraverso gli otto regni.

La versione che abbiamo visto di *Sleeping Gods Lie* non era del tutto completa ma già dimostrava momenti ricchi di azione e avventura: già si parla di un *SGL 2*, soprattutto se questo primogenito avrà fortuna sul mercato. Le tecniche di programmazione saranno riutilizzate sicuramente, forse già nel gioco-del-libro Team Yankee di Harold Coyle. La ODE ha già ridotto in gioco, con ottimi risultati, il libro di Tom Clancy, *The Hunt For Red October*: non sarà dunque difficile bissarne il successo. *Team Yankee* sarà più un gioco di guerra tra carriarmati, che secondo la ODE è "un punto di partenza ideale per progettare un gioco".

L'obiettivo è di combinare strategia e simulazione di carri armati, usando molti dei dettagli tecnici e dei piani di battaglia contenuti nel libro. La prospettiva di carri armati animati in bitmap che si danno battaglia in un paesaggio in 3D è molto interessante, ma piuttosto lontana. Questa sarà disponibile sia su 8 che su 16-bit.

Ci sono voluti 15 mesi per realizzare Let Sleeping Gods Lie. Steve Green ha ideato nuove routine per la rapida visualizzazione ed animazione delle immagini bit-map viste da otto direzioni.

Quelli della ODE (da sinistra a destra): Luzita Ball, grafica; John Wood, design di LSGL; Steve Green, programmatore - al momento stava dormendo, quindi hanno messo un altro al suo posto; Kevin Ayre; David Prongle; Richard Yapp; e Richard Horrocks (programmatore della versione Amiga di LSGL).

Prima di questo usciranno altri due giochi, *Time* e *Persplex*. *Time* è un'avventura animata per 16-bit, nella quale un generatore di personaggi consente di fare interagire tra di loro più di 200 personaggi. Il gioco sembra offrire lo stesso tipo di dettaglio e presentazione grafica di *The Kristal*, ma con l'uso di icone e con molti più luoghi e personaggi. È ancora in via di sviluppo ma promette bene: potrebbe essere molto coinvolgente e stimolante.

Persplex, che viene sviluppato per 8-bit, si può descrivere come una derivazione tridimensionale di *Tetris* e il paragone non può che essere favorevole. Infatti è molto più complesso del suo predecessore bidimensionale perché riuscire a far ruotare forme tridimensionali ed incastrarle con precisione in una griglia richiede uno studio più approfondito. Sia la versione Spectrum che quella Amstrad pare stiano procedendo bene, ma non è ancora stata fissata nessuna data d'uscita.

Verso fine anno arriverà *Paul Gascoigne's Soccer Simulation* per tutti i formati: probabilmente si tratterà di una simulazione di calcio e di abbuffata, nella quale oltre a segnare reti per l'Inghilterra bisognerà ingozzarsi di Mars.

SONO FAMOSI

Il primissimo gioco della ODE fu Macbeth, che uscì per la Creative Sparks. Da allora ha realizzato una vasta gamma di giochi in stili diversi per molte case di software: *RMS Titanic* e *Sailing* per l'Activision; *Trivial Pursuit*, *TP: A New Beginning* e *Blockbuster* per la Domark; *Yes Prime Minister* per la Mosaic; *The Hunt For Red October* per la Grand Slam e *Better Dead Than Alien* per la Entertainment International. La EI oggi cura il marketing per la Empire che inizialmente pubblicherà solo giochi della ODE.

L'altro merito della ODE è il premio Cimitero degli Elefanti assegnatogli nel numero 2 di K del gennaio '89, per il lavoro di sviluppo su *Reach For The Moon*, un gioco che doveva uscire per la Rainbird. La ODE rivendica il diritto al premio e sostiene che il gioco mai uscito non è costato otto zeri. Diciamo sette?

PERSONAGGI ANIMATI

Personaggi non solo animati, ma di ogni tipo e dimensione. La ODE afferma che la loro nuova tecnica per animare i personaggi è "...fantastica". (La modestia non è un loro pregio, n.d.r.) Da una libreria con dimensioni di circa 100K possiamo creare qualunque numero di personaggi utilizzando soltanto 100 byte di memoria extra. Questi personaggi possono essere visti di lato in animazione a 32 quadri o con vedute facciali dettagliate con una vasta gamma di espressioni animate".

http://speccy.altervista.org/

K ON THE ROAD IN DANIMARCA

Kappa ha recentemente trascorso una bella giornata di sole in un buio scantinato della Danimarca. Siamo andati a conoscere un giovane programmatore che si considera profondo conoscitore della scena della pirateria internazionale. Dopo aver avuto qualche "guaio" con la polizia locale, il nostro contatto presume che la maggior parte dei pirati preferirebbe di gran lunga scrivere giochi invece di piratarli...

Siamo seduti in un buio e sbiadito scantinato dove spiccano uno stereo di lusso, un grande TV color e, cosa fondamentale, un Amiga 500. Dischetti e portaceneri occupano tutto lo spazio disponibile tranne una sedia, dove siede un diciassettenne programmatore danese.

"La prima cosa che faccio appena pirato un gioco, è mettere in moto lo 'spacciatore'. Lui è la persona del gruppo che deve stare attento a tutto ciò che viene detto in giro sugli ultimi titoli in circolazione: se certi giochi sono già stati sprotetti o meno. Se così è stato, dovrà cercare di capire chi lo ha fatto, perché uno dei suoi compiti fondamentali è tenere i rapporti con altri gruppi di pirati ai quali devi sempre un favore o con i quali desideri avere dei buoni rapporti."

"È compito dello 'spacciatore' assicurarsi che il disco arrivi alle persone giuste."

"Se, ad esempio, ci arriva voce che che un determinato gruppo è riuscito a sproteggere molti giochi prima di qualsiasi altro, allora vogliamo cercare di entrare nelle loro simpatie, magari recapitandogli copie dei vari programmi che siamo riusciti a sproteggere. E' in questo modo che riusciamo ad assicurarci un posto di riguardo nel loro elenco di distribuzione. Lo 'spacciatore' in pratica deve riuscire ad assicurare al gruppo la sopravvivenza mandando i dischetti alle persone giuste: infatti ha una lista incredibile di nomi a cui dovremmo spedire il materiale..."

E la polizia? Abbiamo saputo che di recente ha dimostrato un certo interesse verso le vostre attività...

"È vero: ma è anche vero che in Danimarca le leggi sulla pirateria del software sono piuttosto vaghe, al punto da non impensierire chi esercita questa attività. Si dice che verso fine anno saranno varate nuove leggi per prevenire la copiatura e la diffusione illegali del software. Vedremo."

Tu saresti a favore di una simile legislazione?

"Ora... si. Una volta io ero propenso a sostenere quelli che io consideravo i diritti individuali del programmatore; però da sei mesi a questa parte è piuttosto chiaro che la pirateria ha avuto un effetto enorme sulle vendite del software. Ho saputo che alcune aziende britanniche, in Danimarca riescono a vendere poco più di cento unità: questo nonostante il mio paese abbia, per quanto riguarda i prodotti Commodore, uno dei mercati più vivaci d'Europa. Vorrei poter avere una gamma più ampia di giochi da scegliere per i miei acquisti, invece di doverne sproteggere soltanto qualcuno!"

In Inghilterra abbiamo un'organizzazione chiamata FAST (Federazione contro la pirateria del software). Questo gruppo non solo è molto attivo, ma è riuscito ad Oottenere risultati di riguardo in questo senso. Avete organizzazioni simili in Danimarca?

"Si, si chiama SUS e sta cercando con tenacia di portare in giudizio piccoli pirati ma i loro casi erano troppo inconsistenti. I pirati rispettano anche organizzazioni simili , ma se ne fregano. Inoltre non c'é ancora stato un caso clamoroso di pirateria portato in tribunale."

La riduzione dei prezzi porterebbe dei miglioramenti?

"Eccome. Il pirata-tipo in Danimarca, oggi é la persona che non può pagare per un gioco dalle 400 alle 700 corone..."

Ma 700 corone sono 140.000 lire!

"Esatto: moltissima gente non può permetterselo. Così noi leggiamo sulle riviste inglesi di giochi che non potremo mai comprare. Se i giochi scendessero di prezzo sino a 100 corone (20.000 lire) quasi tutti avrebbero voglia di comprarli... e di avere così anche i manuali."

"Leggiamo sulle riviste inglesi recensioni di certi giochi che siamo sicuri che non potremo mai comprare!"

Cosa ne pensi di concentrare gli sforzi sulla protezione contro la copiatura?

"Sicuramente scoraggierebbe la gente, ma in ogni caso è il nostro atteggiamento che deve cambiare e qualcosa sta già muovendosi. Un paio di anni fa tutti volevano essere nella migliore banda di pirati: oggi la maggior gloria va a chi programma i demo migliori. Così sta succedendo che molti di questi gruppi stanno cercando di essere impiegati come team di sviluppo dei vari giochi."

In questo modo sarebbero anche in grado di applicare le protezioni più adeguate e invincibili!

"Forse sì: però la vera spinta per la protezione dei giochi deve venire proprio dall'industria stessa."

In Gran Bretagna stanno studiando proprio questo. Ian Hetherington della Psygnosis ha affermato che il futuro della protezione sta nella stampa di un codice per ogni dischetto, attraverso nuovi metodi di produzione...

"Mi sembra una bella idea. Per il momento il miglior sistema che abbiamo trovato è quello che richiede di digitare parole prese dal manuale. I giochi della Rainbird sono estremamente difficili da piratare."

Tu daresti una mano a creare un sistema di protezione?

"Certamente: ma solo se mi pagano!"

Molti dei giochi che abbiamo visto pubblicizzati in Danimarca, in Gran Bretagna non sono ancora in commercio. Come mai?

"I gruppi pirati americani e quelli europei, spesso riescono a impadronirsi di copie in anteprima grazie alle 'talpe' che lavorano all'interno delle stesse ditte. In USA è molto più facile, mentre in Inghilterra le ditte sono più attente..."

Il fatto che le copie piratate sono distribuite così velocemente non dipende dal desiderio di commercializzarle bensì dalla voglia di pubblicizzare la propria abilità.

Si, ma come possono distribuirli cosi velocemente?

"Con il modem. Un pirata in gamba a volte può riuscire a sproteggere un gioco e trasmettere il file in tutta Europa grazie al suo spacciatore anche in un solo giorno. Non dimenticare che tutti vogliono essere i primi ad aver piratato un gioco e quindi questa velocissima distribuzione non dipende dal desiderio di commercializzarlo in fretta, bensì dalla voglia di pubblicizzare la propria abilità. La maggior parte di loro inserisce il proprio nome e il segno di riconoscimento nel codice del programma, così quando un gioco nuovo viene piratato chiunque stia usandone una copia capirà subito da chi viene il dischetto..."

...Così riescono a farsi arrestare!

No, qui in Danimarca non si può. Almeno... non ancora."

225,-.
06 21 24 72
Street S. Basketb.,
Menace Mega
Spider Tronic,
Bundesliga Man.,
Zynaps, 25,-/stk. incl. disk.
06 44 55 55

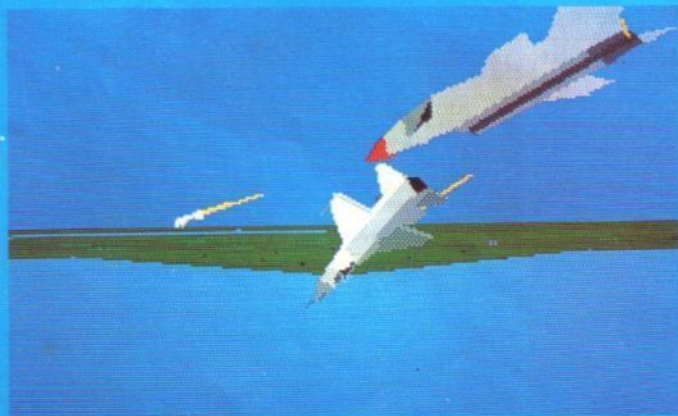
Amiga, Rocket Ranger,Summer OL,Virus, Katakis,Platoon,Major M,Whirligig,Down at the Trolls,BoB Moran. Ring for nyhedsliste. Garanti på spillene. Henv. efter kl. 18:00. Kr. 20,-/stk. incl. disk.
05 22 02 56
Amiga: nye spil, progr., kr. 25,-, incl. dis-
06 43 39 30
synops, major motion, rocket ran-
jack, the three stooges, alien
volleyballsimulator, platoon,
incl. disk, kr. 25,-/stk.
07 52 32 47
Minigolf, Zynaps, In-
Attack on Lon-
08 25 68 69

Il nostro inviato in Danimarca. Ha scoperto che gli hacker preferirebbero scrivere programmi piuttosto che sproteggerli...

CALDI COME IL SOLLEONE...

... e freschi come un gelato. I titoli di questo mese promettono bene e stanno già facendo a pugni per conquistarsi le pagine delle recensioni del prossimo numero. Eccovi le riprese dell'incontro....

La faccia digitalizzata di Harrison Ford - Chissà se riceve i diritti d'autore per il gioco?

FALCON Mirrorsoft/Spectrum Holobyte

Per gli appassionati di Falcon è in arrivo un nuovo disco-scenario per il gioco di simulazione dell'F-16 della Spectrum Holobyte/Mirrorsoft.

Il disco sarà disponibile per le versioni Amiga e ST di Falcon, mentre la versione PC sarà pronta più avanti. Il nuovo disco sostituirà il Disk II originale e offrirà ai piloti un "nuovo mondo" in un completo ambiente da battaglia e contenente dodici separate missioni. Alcuni di queste comprendono l'eliminazione di carri armati nemici diretti verso la vostra pista di decollo.e delle navi nemiche da cui decollano i Mig 29. Dovete inoltre attaccare anche le linee di comunicazione - quali strade ferrate - e contemporaneamente evitare i missili SAM lanciati contro di voi.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE U S Gold

Indiana Jones è pronto a entrare in azione sullo schermo del vostro computer con un gioco d'azione della US Gold, basato sulle avventure dell'eroe prediletto da Hollywood. Il gioco prende il nome dal titolo del suo ultimo film, al quale, in America, presto seguirà anche un arcade adventure della Lucasfilm. Non si sa granché di questi due giochi, ma sembra che quello della Lucasfilm sarà pieno di piattaforme da saltare, di funi per arrampicarsi, e di fruste da far schioccare.

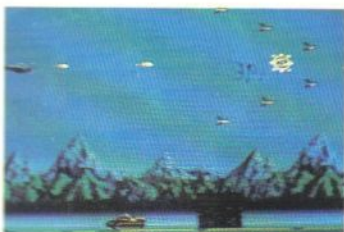
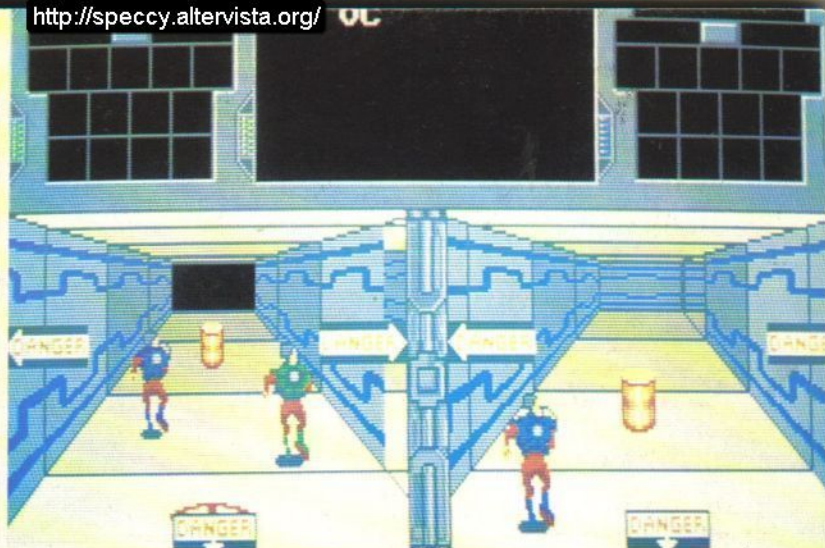
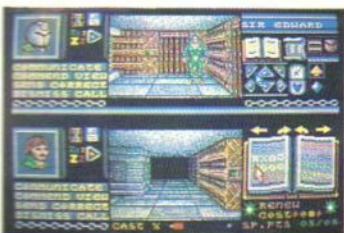
La US Gold non sarà comunque la sola a presentare un titolo di ispirazione cinematografica sul mercato estivo, visto che la Domark ha prodotto la conversione dell'ultimo film di Bond. Fra le due si è quindi aperta una gara per vedere chi sarà la prima a immettere il prodotto nei negozi. La recensione completa dei due giochi apparirà in uno dei prossimi numeri.

BLOODWYCH Mirrorsoft

Un'altra novità della Mirrorsoft è un gioco di ruolo in 3D, con schermo diviso in due, intitolato *Bloodwych* . Ci si aspetta molto dalla casa di software dell'editore Maxwell, che ha al suo attivo un titolo di successo come *Dungeonmaster*.

P-47 Jaleco

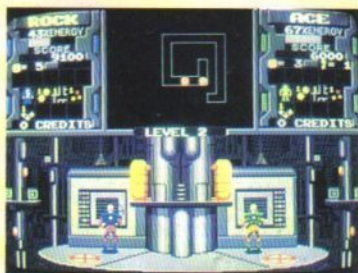
Il classico sparatutto a scorrimento ambientato nella 2 Guerra Mondiale, è finalmente disponibile per diversi computer, ma non è uscito per l'etichetta Firebird. Il PC Engine l'ha superato allo steccato. E la grafica è anche eccezionale - almeno a giudicare dalle foto degli schermi. Pilotando un caccia sorvolate la Germania nel tentativo di sconfiggere da soli le forze aeree e terrestri del Terzo Reich. I mostruosi aeroplani che trovate alla fine di ciascun livello - e un sacco di extra - rendono straordinariamente fluido e veloce questo sparatutto. Gira voce alla Firebird che le versioni per home computer di P-47 usciranno soltanto in autunno. Ah, che peccato.

P47: lancio di bombe; sotto: il livello 2

P47: Le versioni per computer dovranno sudare per superare quella per il PC Engine.

XYBOTS Domark

L'ultima licenza Tengen della Domark ci presenta due eroi dal pessimo nome: Major Rock Hardy e Captain Ace Gunn.

In questo spara-e-fuggi a schermo diviso per due giocatori siete impegnati a penetrare in un vasto complesso sotterraneo per distruggere lo Xybot Master.

Sebbene sia anche possibile giocare da soli, Xybots è in realtà più adatto a una sfida fra due giocatori, che raccogliendo le chiavi, i bacelli di energia, le super-armi e le monete procedono separatamente nella rispettiva sezione del labirinto.

I soldi vi servono per l'acquisto di potenza di fuoco extra per il vostro Zapper alla fine di ciascun livello. La recensione completa comparirà nel prossimo numero.

MARS COPS Arcana

E' l'anno 2029 e sulla colonia terrestre di Marte le cose non vanno come dovrebbero. A parte la generale anarchia in cui vive la comunità mineraria, l'avvistamento di UFO è in aumento. Questi UFO sparano asteroidi sul pianeta Terra ed è qui che entrano in azione i Mars Cops, alias Charley Matthews e Monique Isobel. Lo scopo è atterrare su Marte per sconfiggere gli UFO in diverse missioni.

Lo schermo diviso di Mars Cops sembra un'incrocio fra un vecchio classico dei coin-op, Asteroids, e Starglider. L'Arcana preferisce l'analogia con quest'ultimo sottolineando che il gioco non si limita a delle semplici esplosioni spaziali e assicurandoci che: "tutti i comandi ai lati della finestra centrale funzionano e hanno uno scopo preciso". Le versioni ST e Amiga usciranno a giugno. La casa di software di Bristol non ha ancora deciso se pubblicherà il gioco per le macchine a 8-bit.

IN QUALE MACCHINA VALE LA PENA INFILARE UNA MONETINA? LEGGETE QUESTE PAGINE E LO SAPRETE.

FIGHTING FANTASY

Un mostro della prima ripresa: avvicinatevi troppo a quella coda e saran dolori.

Insistete e scoprirete presto i suoi punti deboli, che potrete sfruttare.

Ancora la prima ripresa: continuate a colpire la scudo finché non lo fate a pezzi: dopo di che sarà più facile disfarsi di quel brutto ceffo.

Seconda Ripresa: ora che avete comprato una mazza con le vincite della prima ripresa sarebbe carino se quel drago la smettesse di sbattere le ali e vi permettesse di avvicinarvi abbastanza per colpirlo!

Data East

Nell'Arena Hippodrome si tiene una gara annuale per trovare il più pazzo e più cattivo figlio-di-mostro a ovest della Galassia di Andromeda. Indovinate un po': siete stati scelti proprio voi per rappresentarci nella gara.

In questo "affetta-e-fuggi" con vista laterale dovete partecipare, menando fendenti a tutto andare, ad un massimo di nove riprese divise in tre tempi, raccogliendo premi in denaro lungo il cammino. Risparmiando i soldi potrete comprare, al termine della ripresa, armi più micidiali come mazze o alabarde, ad ogni modo un'arma più micidiale ha i suoi svantaggi: una mazza fa più male, ma è più corta di una spada, così dovete avvicinarvi di più al cattivo per poterla usare.

I vari cattivi diventano prevedibilmente più duri ripresa dopo ripresa: per esempio, i primi tre figuri che formano il primo tempo sono tutti facili e hanno un solo vantaggio su di voi - la creatura ad immagine di Medusa è armata di una spada e di una lunga coda - mentre i tre nella ripresa successiva hanno due vantaggi - c'è un dragone che può sputare fuoco e sbattere le ali in modo da produrre una corrente d'aria che vi impedisca di avvicinarvi abbastanza per colpirlo; e un mago con uno scudo magico che può far venire dal cielo una pioggia acida e dei lampi per darvi un breve ma acuto shock.

Come potete immaginarvi, gli ultimi tre avversari hanno tre vantaggi, ma essendo arrivati a quel punto, probabilmente avrete guadagnato abbastanza denaro per comprarvi energia extra e armi più micidiali. I combattimenti si risolvono nel classico stile alla picchiaduro, con una barra di energia in alto per ogni personaggio, che diminuisce ogni volta che il personaggio viene colpito. Il primo che colpisce l'avversario un numero di volte sufficiente a ridurre la barra a zero, vince. Roba semplice con pochi fronzoli ma anche poco interessante.

Seconda Ripresa: quel mago sta per far apparire un po' di pioggia acida, perciò preparatevi ad evitare quelle goccioline mangia-energia.

http://speccy.altervista.org/

EXTENDED PLAY

CRACK DOWN ● Sega
È uno sporco lavoro, ma qualcuno deve pur farlo. Nei panni degli Agenti Speciali Ben o Andy dovete infiltrarvi in una città nemica e farla saltare in aria. Vagate in piccole zone della città facendo cadere bombe a tempo su grosse X rosse dipinte sul suolo. Per rendere la vita più pepata, la città è infestata di guardie che invariabilmente prima sparano e poi fanno domande, ma anche voi siete armati... Molto divertente, ancora di più se giocate in due

GOLDEN AXE ● Sega
La Williams ha lanciato la moda dei giochi anti-droga con Narc e adesso la Sega la segue a ruota: parte dello schermo del titolo è decorato con scritte tipo 'Winners don't use drugs' (I vincitori non usano droghe).

Il gioco è per uno o due giocatori, un 'affetta e fuggi' a scorrimento orizzontale con tema fantasy. Potete impersonare uno dei tre personaggi, compreso un nano armato d'ascia il cui scopo è fare a pezzi brutte creaturine con la faccia d'orco che rapiscono bambini e picchiano storpi. Ci sono draghi da cavalcare e magie da usare: insomma è un grande gioco e sarà difficile abbandonarlo.

PREHISTORIC ISLE IN 1930 ● SNK
L'ultimo gioco della SNK è uno sparatutto a scorrimento orizzontale nel quale guidate un biplano sopra un isola scoperta da poco, che pullula di creature preistoriche. Tra le armi extra c'è una navicella ruotante che spara direttamente contro i bestioni. La grafica è ottima, soprattutto quando volate davanti e dietro agli alberi. I dinosauri di fine livello sono tosti. Un altro gioco vincente della SNK.

BATTLE RANGERS ● Data East
Questo picchiaduro/sparatutto simultaneo per due giocatori segue fedelmente le orme di Commando e la trilogia Ikari. Sembra che vi troviate a dover combattere 'la crisi più drammatica della nostra nazione' perciò, se vi sentite patrioti giapponesi, è meglio che cominciate a menar le mani! OK, ma non ha granchè di nuovo da offrire.

BAY ROUTE ● Sega/Sunsoft
Uno sparatutto a scorrimento orizzontale per due giocatori nello stile di Rolling Thunder. Si insinuano degli elementi da gioco piattaforma, mentre avanzate allegramente sparando ai cattivi, raccogliendo le armi extra ed evitando le parti dello scenario che tentano di farvi fuori. Buono, ma...

FRAMMENTI...
La SNK salta sul carro dei giochi con mitragliatrice con una macchina per due giocatori intitolata Mechanized Attack. Da segnalare per la violenza gratuita e per la sensazione di avere un'arma nelle vostre mani. Al momento di andare in stampa non siamo riusciti a scoprire il nome di un nuovo gioco da bar nello stile di Renegade, Vigilante e Double Dragon ma con dei cattivi abbastanza strani: oltre ai teppisti con pettinature alla moicana e a donne con baschi neri con fruste, ci sono tipi che vengono verso di voi minacciandovi a colpi di anca! La vostra energia fa un tuffo quando loro...beh, ve ne accorgerete da soli!

CLASSIFICA BONDEAL
La Classifica Bondeal viene fornita dalla Bondeal Limited di Hong Kong ed è basata sui giochi della Flashback, la sala giochi più grande del mondo. La classifica viene pubblicata per gentile concessione di Coin Slot International.

TOP 10 VIDEOGIOCHI ●
Tetris *Atari*, **Bowling** *Capcom*, **Ikari III** *SNK*, **Cabal** *TAD*, **Turf Tough** *Sega*, **Buccaneers** *Duitronic SA*, **Fighting Fantasy** *Data East*, **Ace Attacker** *Sega*, **Vindicators** *Atari*, **Romper** *Namco*.

TOP 5 MACCHINE DEDICATE ●
Super Off Road *Leland*, **Apache 3** *Tatsumi*, **Champion Sprint** *Atari*, **Street Fighter** *Capcom*, **Final Lap** *Atari*.

Ben addentro in un livello, equipaggiati con molta potenza di fuoco. A questo livello, gli alieni provengono ancora dal davanti, perciò è consigliabile mantenere il fuoco frontale.

HELLFIRE

Sparo frontale singolo, sparo posteriore singolo, sparo laterale doppio o sparo diagonale quadruplo: queste sono le armi disponibili in Hellfire, l'ultimo sparatutto a scorrimento orizzontale della Toaplan e della Taito.

Pilotate una nave spaziale, vista di lato, aprendovi la strada attraverso diversi livelli di territorio alieno, sparando contro alieni volanti e distruggendo installazioni a terra. I comandi includono due pulsanti: uno è un pulsante di fuoco e l'altro è un selettore della direzione di fuoco. All'inizio del gioco sparate solo in avanti, ma presto compaiono astronavi aliene e postazioni a terra sia davanti che dietro la vostra astronave: colpire quelle davanti non è un problema, ma è impossibile colpire quelle alle vostre spalle, perciò dovete pigiare il selettore e passare al fuoco laterale o posteriore per distruggerle. Semplice.

Perché darsi così da fare? Perché non aspettare semplicemente che scorrano via? Armi supplementari, ecco il perché. Alcune installazioni danno dei simboli che, una volta raccolti, aumentano la potenza di fuoco, accelerano la nave o danno un bonus. Perciò vale la pena di dargli addosso, specialmente quando la potenza di fuoco varia da semplici spari singoli a potenti raggi laser che possono falciare un gran numero di nemici.

Hellfire è uno sparatutto divertente. Non rivoluzionerà certo il mondo degli arcade, ma il controllo della direzione del fuoco è una novità ed è certamente abbastanza duro ed irresistibile per spingervi ad inserire un'altra moneta per un altra partita.

L'inizio del Livello Uno: distruggete il frontale di quella nave aliena e apparirà un simbolo per un'arma extra.

Quelle installazioni su muro significano che dovete passare al fuoco diagonale per colpirle. Il simbolo davanti vi darà maggiore velocità; vale la pena di raccoglierlo.

http://speccy.altervista.org/

OLTRE IL CD-ROM...

Death Bringer sullo Sharp 68000 - una delle nuove e potenti macchine-gioco giapponesi. Per saperne di più leggete il box Made in Japan.

L'introduzione delle tecnologie CDI e VDI è attualmente al centro delle discussioni nel mondo dei computer giochi. Entrambi potrebbero rivoluzionare il modo di ideare e realizzare i giochi. Kappa guarda nella sfera di cristallo per vedere cosa ci riserva futuro...

Il mese scorso vi abbiamo raccontato di come la Cinemaware e l'Electronic Arts considerino la possibilità di servirsi di equipe di sceneggiatori, animatori e esperti video che possano lavorare sotto la direzione di un "produttore" - come dire che il divertimento elettronico sta assumendo le dimensioni di un vera e propria produzione cinematografica.

I costruttori di hardware ed i progettisti di chip mantengono il massimo riserbo sui sistemi su cui "gireranno" questi film interattivi. Non è chiaro quale sistema sarà lo standard del prossimo decennio, ma almeno le strategie su cui si giocherà la partita sono ben delineate. Il Video Disk Interattivo (VDI), il Compact Disk Interattivo (CDI) e il CD ROM (già in commercio) sono i contendenti designati sin d'ora.

Il CDI e il VDI hanno in comune la capacità di poter visualizzare su schermo delle finestre nelle quali i creatori dei giochi possono inserire vere immagini in movimento, film o video - da Guerre Stellari a Troppo Forte. Questo materiale può quindi essere utilizzato in modo interattivo per creare un gioco, come pure per applicazioni nei campi dell'educazione, dell'addestramento o degli affari.

Nel frattempo, il Compact Disk sta ritagliandosi una fetta sostanziosa nel mercato dei giochi, specialmente in alcune aree extraeuropee, e particolarmente in Giappone. I CD hanno ormai quasi del tutto rimpiazzato vinile e cassette nel settore musicale e gli appassionati di videogiochi giapponesi possono già acquistare le colonne sonore dei loro giochi preferiti - da casa o da bar - insieme all'ultimo disco di Madonna nell'equivalente giapponese della Ricordi. Anche se non saranno i primi a regalare al mondo il primo vero gioco CDI, restano comunque in netto vantaggio nel campo dei CD per quanto riguarda il campo musicale.

La maggior parte dei sistemi può essere collegata a impianti CD. Prendiamo, ad esempio, l'ultimo megagioco di ruolo per lo Sharp 68000 (vedi il box MADE IN JAPAN): *Death Bringer*. Non solo ha un'incredibile giocabilità e una grafica stupenda, ma ha anche una colonna CD musicale e parlata che possono essere usate col gioco attraverso un'interfaccia.

E L'EUROPA?

Charles Cecil, uomo di punta del settore sviluppo alla Activision, non ha una visione ottimista del ruolo futuro dell'Europa in queste ricerche:" L'Europa resterà indietro. Basti pensare che in Europa il floppy disk non ha ancora preso del tutto, quindi figuriamoci il CDI. La gente preferisce comprarsi i giochi ancora in cassetta", dice Cecil, esprimendo allo stesso tempo dei dubbi sui tempi e i modi di realizzazione del CDI. Indubbiamente nel prossimo decennio inizieremo comunque a utilizzare il CDI come sistema di memorizzazione e riproduzione. Il vero problema è che la tecnologia dei processori, necessari per regolare i movimenti di queste enormi quantità di dati, non sta avendo uno sviluppo di pari velocità. Il supporto di memoria è una cosa, la potenza d'elaborazione necessaria per organizzarla e usarla è un'altra cosa.

Parte del problema sta nel fatto che la stessa industria dei processori è in dubbio se usare la tecnologia convenzionale o quella RISC. Nel box *La forza dei numeri* potete leggere cosa ne pensano alla Flare Technology su questo problema. Nel frattempo, prendiamo in considerazione il coin-op più in voga del momento per spiegare il punto. *Galaxy Force* della Sega (che uscirà in autunno su etichetta Activision per Spectrum, C64, ST, Amiga, PC e tutto il resto) utilizza l'approccio a multi-processore propugnato dalla Flare (anche se i processori non

***Streetfighter* su CD-ROM per il PC Engine. Queste immagini sono disegnate a mano. In futuro si potrà usare l'enorme capacità dei CD per ottenere sfondi naturali completamente digitalizzati.**

sono di tipo RISC). Contiene infatti due processori a 32-bit ed un processore a 16-bit che si occupa della grafica. Con una simile potenza impiegata per un "semplice" coin-op, c'è da restare intimiditi se si pensa che il CDI richiede una potenza di elaborazione di parecchie volte superiore.

PROGETTAZIONE DI GIOCHI

E' quindi chiaro che, se avremo una capacità di memoria dieci o cento volte superiore con l'uso del disco fisso o del CD ROM, sarà necessario rivoluzionare la progettazione di giochi. Dimentichiamo per un attimo la tecnologia. Sparatutto, picchiaduro, avventure dinamiche ed anche ibridi come *Defender of the Crown* con una colonna sonora in stereo digitale non renderebbero giustizia ad un simile hardware: la progettazione stessa dei giochi ha bisogno di fare grossi passi avanti.

In questo campo è tutto ancora molto confuso. Per esempio, anche se i giapponesi sono in una posizione di forza che permetterebbe una loro possibile leadership nel campo del CDI, questo non significa necessariamente che le case di software giapponesi riusciranno a conquistare la testa anche nella corsa ai giochi CDI. "La ICOM sta studiando giochi CDI a Chicago come pure la Cinemaware e la Electronic Arts", afferma Akihiko Yabu.

In Europa, ma soprattutto in Gran Bretagna, le case di software stanno perdendo terreno nella progettazione di giochi a scapito delle case di software americane. Uno dei motivi alla base di ciò è che negli USA, grazie all'industria del cinema, esiste una consolidata tradizione nel campo della progettazione di prodotti d'intrattenimento: non è un caso infatti che molti dei progetti di computer giochi realizzati in USA siano pesantemente indebitati con il cinema. Perché questo non accade anche in Europa?

Innanzitutto è un problema di costi. In Inghilterra, ad esempio, le case sono abituate a pagare anticipi che vanno dai 35 ai 65 milioni per la produzione di un gioco da "alta classifica", qualcosa di più in casi eccezionali. Qualunque sia il costo, che varia enormemente da una casa all'altra, questo deve riuscire a coprire non solo il codice, ma anche la grafica che sui 16-bit sta assumendo sempre maggiore rilevanza.

Alla fine all'autore del gioco non rimane granché. Per di più molta gente ha ancora idee piuttosto antiquate sul concetto di "progetto" di un gioco - una volta i programmatori progettavano un gioco tutto da soli e la maggior parte dei giochi avevano storie o scenari semplicissimi e tanta azione. La maggior parte dei giochi è ancora così, ma l'alternativa che attualmente è in corso di studio negli USA è molto diversa.

Prendiamo la sceneggiatura per esempio. Il guru hollywoodiano della sceneggiatura, Bob McKee, ha dichiarato che per uno sceneggiatore professionista ci vogliano minimo sei mesi pieni di lavoro solo per elaborare la trama per una pellicola di lunghezza normale... e questo prima ancora di cominciare a scrivere i dialoghi.

La cosa, già complessa di natura, per i computer è ancora più intricata. Un film parte da A e arriva a Z, con il pubblico che se ne sta seduto passivamente in sala. In un computer gioco, il giocatore interagisce continuamente con il gioco e lo scenario deve di conseguenza adattarsi.

Con l'avvento del CD-ROM, questa situazione non potrà che farsi ancor più critica. Anche per i giochi tradizionali si fa sempre più pressante la necessità di affrontare il problema della progettazione, a cui si aggiungono le attività di ricerca delle immagini associate, di acquisizione di materiale e così via.

Se i computer giochi dovranno coinvolgere un pubblico abbastanza ampio da coprire i costi di produzione dovuti all'utilizzo della tecnologia CD, allora si dovrà investire anche nel campo della progettazione. Per darvi un'idea dei costi, basti dire che per realizzare una simulazione storica con una completa giocabilità che giri su un computer a16-bit ci possono volere fino a quattro anni di lavoro uomo. In questo momento in Gran Bretagna l'industria non è in grado di affrontare sforzi economici così rilevanti.

IL FUTURO

Ormai avreste dovuto capire il futuro dei giochi che utilizzano nuove tecnologie - sia CD o d'altro tipo - è ben lontano dall'essere definito. Il vero pericolo sta nel fatto che, invece di trovarci alle soglie di un'età dorata del divertimento elettronico, stiamo per vivere un periodo di conflitti tra standard, punti di vista e tecnologie differenti. Il CD è sicuramente promettente, ma potrebbe passare troppo tempo prima che tutti potremo permettercelo e forse anche di più prima di poter riuscire ad acquistare sistema standard.

MADE IN JAPAN

Nonostante VDI e CDI siano i preferiti dagli americani, non sono affatto gli unici concorrenti nella corsa al primo posto nella classifica del futuro della tecnologia dei videogiochi - né gli sviluppatori di giochi della Silicon Valley sono gli unici attivi nel settore, anche se spesso si comportano da portavoce del genere. Kappa ha parlato con un esperto giapponese per avere un punto di vista diverso sulla prossima generazione di giochi...

Akihiko Yabu è direttore della più importante rivista di computer giapponese. Il quindicinale Login vende almeno dieci volte il numero di copie di K ed è la bibbia del mondo giapponese dei computer giochi. Negli ultimi mesi la rivista ha parlato spesso e volentieri di CDI e CD ROM.

Il CD-Rom funziona in simbiosi col PC Engine. Voci di corridoio indicano che la console Nintendo a 16-bit non avrà una periferica CD-ROM.

"Esistono cinque giochi per il CD-ROM del PC Engine e la NEC ha venduto circa diecimila pezzi" dice Akihiko. "Credo che si possa definire un buon inizio, ma i giochi sono meno interessanti di quanto ci aspettavamo". Il PC Engine potrà anche essere una macchina da sogno per la grande maggioranza dei giocatori italiani, ma non è così in Giappone.

Molto più eccitante dell'Engine è il computer FM Towns della Fujitsu, che incorpora di serie un lettore CD-ROM. Questo computer a 32-bit dall'aspetto straordinario ha come cuore un potente processore 80386, in grado di riprodurre 8 canali stereo con capacità grafica di qualità CAD, al punto da offrire la possibilità di combinare fino ad un milione di colori.

Ancor più stupefacente - e fra l'altro eletto il migliore dell'anno dai lettori di Login - è lo Sharp 68000. Costando ben cinque milioni, non è proprio un home computer, ma questo non impedisce ai lettori di Login di desiderarlo ardentemente. È anche facile capire perché considerando che è un 16-bit superveloce con 20 Mega e che ha capacità grafiche addirittura superiori a quelle dell'FM Towns. Inoltre esiste una crescente biblioteca di software su CD e come per l'FM Towns e il PC Engine, anche lo Sharp 68000 ha il suo lettore CD-ROM. É interessante notare che Akihiko confermi che la tanto chiaccherata console a 16-bit della Nintendo non incorporerà un lettore CD-ROM.

L'FM Towns della Fujitsu: un milione di colori con un muscolo da 32-bit e un sonoro stereo a 8 canali.

http://speccy.altervista.org/

"IL FUTURO É DIGITALE..."

...dice David Jones della DMA Designs, programmatore dei giochi della Psygnosis, Blood Money e Menace

Blood Money (vedi pag. 28) usa in modo eccellente grafica e sonoro digitalizzati. Abbiamo chiesto al programmatore David Jones di dirci come vede il futuro dei computer giochi... "La maggior parte degli scenari dei giochi consistono di due elementi fondamentali, paragonabili alla scena di un film: l'ambiente, o background, ed i personaggi e gli oggetti che possono muoversi in questo ambiente.

Sinora i personaggi animati sono sempre stati disegnati da un disegnatore usando programmi paint. Ciò non sempre dà risultati accettabili e vi sono diversi giochi le cui animazioni sono approssimative e la grafica insufficiente. É proprio in questo settore che si stanno verificando grandi cambiamenti, con un conseguente balzo in avanti nella qualità grafica dei giochi. Naturalmente stiamo parlando di grafica digitale.

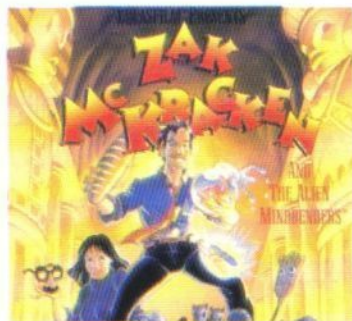
É possibile digitalizzare quadri o fotogrammi di riprese video o cinematografiche di modelli dal vivo sino a creare una serie di animazioni veramente realistiche. Questo ci dà la possibilità di lavorare su un'immagine reale in tempi relativamente brevi. L'artista può intervenire in seguito sull'animazione apportando cambiamenti o aggiungendo tratti caratteristici adatti al gioco. Una persona che cammina per strada digitalizzata non è una cosa molto interessante, ma basterà piazzargli in mano una spada e vestirla con un'armatura ed ecco che ottieni un cavaliere medievale.

Questa tecnica è stata impiegata nel film Tron, dove la grafica computerizzata è stata sovraimposta alle tradizionali sequenze cinematografiche per ottenere quel particolare effetto. Allo stato attuale, si può utilizzare la stessa tecnica nei giochi, anche se in maniera limitata, perché la mancanza di memoria pone dei seri problemi. Il giorno in cui si potrà lavorare con computer che montano di serie 2 megabyte di RAM, potremo avere videogiochi con azioni molto realistiche - e l'azione in questo campo è tutto. Se avete dei dubbi riguardo l'importanza di una buona animazione in un gioco d'azione, pensate a *Mission Impossible*: in quel gioco il personaggio, grazie ad un'animazione - per allora - molto efficace, contribuì in modo fondamentale alla giocabilità del programma .

Il secondo elemento di un gioco - la grafica dello scenario o del background - è l'altro probabile candidato alla digitalizzazione. Molti giochi tendono a possedere un'area molto vasta nella quale si svolge l'azione, che spesso è costituita da centinaia o migliaia di schermi, e la cosa richiede troppa capacità di memoria. Uno dei metodi che può creare scenari complessi e realistici è quello dei paesaggi frattali. I frattali, come sapete, sono algoritmi che imitano i tratti naturali caratteristici di quasi ogni paesaggio terrestre, dalla riva del mare alle montagne delle Alpi. L'unico limite di questo metodo è che è necessaria un'elevata velocità del processore per disegnare la schermata grafica, ma, come per la memoria RAM limitata, è un ostacolo facilmente superabile grazie al continuo sviluppo della tecnologia.

Come creatore di software, sono convinto che il futuro della tecnologia dei giochi è molto più vicino di quello che crediamo. Servono solo alcuni mega di memoria in più e processori dotati di maggior potenza, -cose entrambi raggiungibili e abbordabili nel giro dei prossimi cinque anni. Il gioco del futuro nascerà da questa tendenza verso il realismo."

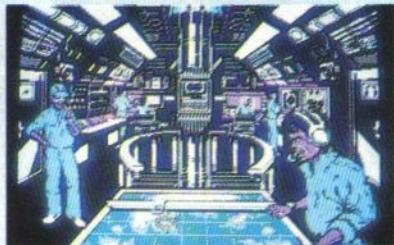
***Captain Blood:* paesaggi frattali simulati. Immaginateveli in 3D solido con algoritmi evoluti che siano capaci di generare paesaggi differenti come foreste, linee costiere ed altro...**

La sequenza introduttiva di *Blood Money* con le immagini digitalizzate. Anche la ODE ha sperimentato l'uso di routine di animazione digitalizzata, come spiegato nell'articolo a pag.10.

Gli americani stanno già investendo cifre da produzione cinematografica nello sviluppo dei giochi: questo titolo della Lucasfilm ne è un esempio.

Oggi, la tecnologia RISC (vedi il box *La forza dei numeri*) è nel breve periodo quella maggiormente destinata a diventare lo standard per noi giocatori. Ne saprete di più leggendo il prossimo numero di K, che vi svelerà anche i piani dell'arma segreta della Philips/Sony nel settore del CD.

DISCHI RIGIDI DA CASA?

Ci sarà indubbiamente una fase intermedia prima che avvenga il gran salto al CDI. Il sonoro digitale CD sarà parte integrante di questo progresso. É invece imminente l'avvento del disco rigido anche per gli home computer, che permetterà di immagazzinare l'enorme quantità di codice relativo alla grafica usato nella progettazione degli ultimi giochi per 16-bit.

Secondo Randy Thier dell'americana Accolade, questo "sta già avvenendo nel mercato domestico del PC. Sappiamo di gente che acquista dischi rigidi da 20 mega per uso privato e quindi molto presto i progettisti dei giochi inizieranno a sfruttare capacità di memoria che soltanto un paio d'anni fa sembravano impensabili". Thier concorda con tutti i suoi colleghi che il CDI diverrà il supporto di memoria della seconda metà degli anni '90, ma prevede anche un periodo a medio termine in cui il PC diverrà

***688 Attack Sub* (vedi pag. 38) decomprime i file quando li installa sul disco rigido del PC. In futuro i giochi potranno usare sempre di più i dischi rigidi, sia per memorizzare i dati relativi alla grafica che come "memoria virtuale" per altri dati del gioco.**

"LA FORZA DEI NUMERI..."

John Mathieson,della Flare Technology, co-progettista del Konix,Multi-System,è convinto che il futuro della tecnologia dei giochi elettronici non è nei processori più potenti, bensì nei multiprocessori...

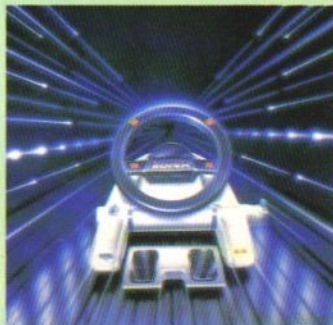
Siamo alla soglia di una rivoluzione. Entro un anno non ci chiederemo più quanti K ha un computer, ne qual'è l'estensione in bit del suo bus dati e neanche la sua frequenza di clock: ci chiederemo invece quanti processori possiede. L'architettura dei computer per videogiochi farà un balzo in avanti nell'uso del silicio rispetto al settore dei computer da lavoro.

L'industria riesce a quadruplicare ogni due anni la densità dei chip al silicio, anche se sinora la cosa si è espressa sottoforma di chip dalla memoria più capace e processori più estesi e veloci. Nel settore dei computer da lavoro, gravati dalla necessità di essere compatibili col PC IBM (che risale al 1981), non si può fare di più.

I computer per videogiochi invece non hanno queste restrizioni. I computer con architetture innovative sono ben accetti dai programmatori di giochi perché consentono di velocizzare e rendere sempre più realistici i giochi. L'Amiga va, in un certo senso, in questa direzione, anche se le sue possibilità restano ridotte a causa di limitazioni nella qualità del suono e nell'estrema complessità della sua architettura interna.

Il Multi-System della Konix contiene invece ben tre processori. Con un processore grafico per produrre immagini grafiche veloci e fluide e un secondo processore per produrre un sonoro realistico e piacevole, il terzo processore, un 8086, ha solo funzioni di supervisione sugli altri due. Grazie a ciò, il sistema ha prestazioni superiori a quelle dei computer a 16-bit.

Il prototipo del Multy System, il nostro Flare One, era basato su un semplice Z80 al posto dell'8086, eppure dava un rendimento superiore a quello dell'Amiga! Quel prototipo dimostrò la potenza dell'architettura a multi-processori. É possibile apportare ulteriori miglioramenti attraverso la scelta del disegno del processore.

Il Multi System della Konix porta avanti la bandiera della tecnologia a multi-processori.

I processori sono tradizionalmente dei veri e propri factotum. L'evoluzione dai 6502/Z80 agli 8086/68000 per arrivare agli attualissimi 80386/68020 ha creato massicci "pezzi" di silicio, 'ricchi' di set di istruzioni. Ad ogni modo, questi processori saranno presto estinti come i dinosauri. Le velocità incredibili dei processori RISC, quali l'ARM, l'I860 e le macchine SPARC stanno indicando la via del futuro.

Quando alla Flare abbiamo studiato come progettare un computer per videogiochi migliore di quelli esistenti, abbiamo subito capito che i processori RISC, appositamente progettati per la gestione del sonoro e della grafica, sarebbero riusciti in ogni caso a dare prestazioni di gran lunga superiori a quelle dei processori pensati per compiti generici. Questo è il principio adottato per il Flare One che ci permette, tra l'altro, di usare processori con elevate velocità per la riproduzione del suono, dando al Flare (e quindi anche al Multi-System che è basato sulla tecnologia del Flare) la possibilità di emulare diverse tecniche di sintesi sonora differenziate e potenti.

E il futuro? Abbiamo molte idee. innanzitutto sono necessari più processori. La generazione del suono è un ruolo naturale per l'elaborazione parallela. I processori grafici consentiranno di ottenere rendering in tempo reale, shading e animazioni tridimensionali. La rivoluzione nei supporti di memoria darà vita a giochi basati su decine o centinaia di megabyte di codice e dati.

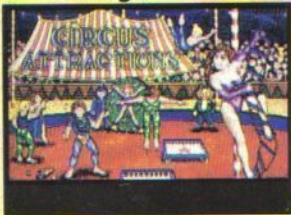
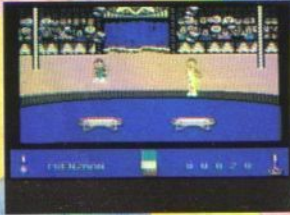
Nel giro di dieci anni, saranno in produzione chip RAM a 32 megabit e lo stesso dicasi per tutti i tipi di processori. Con questi presupposti, il Flare Ten potrà contenere 96 processori! I giochi che questo sistema sarà in grado di visualizzare sul vostro TV ad alta definizione avranno immagini di qualità pari a quelle di un film. Gli home computer si avvarranno di immagini grafiche simili a quelle del film Tron, per le quali ci è voluta la potenza di un computer Cray.

COME GIOCARE BENE LE PROPRIE CARTE

Le "smart card" o schede intelligenti offrono la maneggevolezza dei floppy combinata alla svelta accessibilità delle memorie RAM. Le prime schede erano inaffidabili e potevano tenere solo 64K circa di memoria: entro l'anno prossimo si parlerà di schede con una capacità che si aggirerà sui 2 megabyte. In più, gli ultimi modelli - come quello nella foto a fianco, fabbricato dalla LSI - sono sigillati ermeticamente e comunicano i dati attraverso campi magnetici generati dai circuiti interni della scheda. Generalmente, a differenza dei floppy, le schede sono indistruttibili e offrono una forma di distribuzione dei giochi molto promettente per il mercato delle console - la Sega già ne fa uso -. ma per diventare veramente di uso comune i prezzi dovranno ulteriormente abbassarsi. Attualmente, infatti, una scheda non cancellabile da 512K può costare addirittura 750.000 lire!

http://speccy.altervista.org/

CIRCUS ATTRACTIONS

Amiga screen

C64 Screen

PC (EGA) screen

Atari Screen

PC (CGA) screen

Amiga Screen

In omaggio in ogni confezione 1 Goblin in miniatura
ATTENZIONE: se sei fortunato potresti trovare un Goblin DORATO

Disponibile pe AMIGA, ATARI ST, C64 e PC

LEADER

http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO

Let Sleeping Gods Lie utilizza nuovi sistemi di animazione per creare i personaggi sullo schermo. A pagina 10 vi abbiamo rivelato tutti i segreti di programmazione della ODE – a pagina 31 vi spieghiamo tutti i se-greti del gioco.

Super Scramble Simulator – divertente, ottima grafica e spettacolari evoluzioni: finalmente un buon gioco della Gremlin (pag 37).

Forgotten Worlds – L'ultima conversione della US Gold di un gioco Capcom comprende tutti i bizzari nemici, vi fa imbracciare il bazooka e vi lancia in una violenta sfida a pagina 32.

IL SISTEMA DI RECENSIONI DI K

CURVE CIP
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All'inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo fini-rete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? La curva è accompagnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA
Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Spectrum avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO
Qui si valutano la musica e gli [illegible]. Anche questo è [illegible] ciascuna versione ed è [illegible] che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano sono parte della confezione e della presentazione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortunati se prendono tre, mentre *Balance of Power* si merita un bel 9. Anche i giochi di enigmi come *Xor* e *Boulderdash* avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione poiché non necessitano alcun processo deduttivo. Anche giochi di piattaforme come *Nebulus* necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

FATTORE GIOCO
In pratica questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO
Non cade dal cielo - è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

AFFINITÀ ARCADE
Questo voto misura la competenza di un conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori siano riusciti a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer su cui gira.

RIQUADRI VERSIONI
Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

FOTO DI SCHERMO
Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

DIDASCALIE E ANNOTAZIONI
Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose visivamente. Con le didascalie e le annotazioni delle foto di schermo cerchiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

PIANO DELLE USCITE
Questo contiene le informazioni sui prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

I RECENSORI
Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco. Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Li abbiamo valutati fino in fondo ora potete farlo anche voi.

http://speccy.altervista.org/

RVF

Attenzione... manca poco al via ed il numero di giri è troppo alto.

Il rombo della MICROSTYLE

Trovare il giusto equilibrio tra una simulazione realistica e un gioco di azione entusiasmante è difficile: ci si tenta spesso, ma raramente vi si riesce. L'equilibrio ottimale è tanto più difficile da ottenere quando ci si pone l'obiettivo di provocare nel giocatore un flusso di adrenalina, facendogli pilotare una moto da gara al massimo delle prestazioni su alcuni dei più importanti circuiti europei.

Ma sembra che alla Microstyle ci siano proprio riusciti.

RVF è la simulazione di una Honda RVF 750, moto sulla quale il centauro inglese Joey Dunlop ha vinto diverse gare del campionato mondiale, ed il titolo stesso. Il programma della Microstyle porta l'aspirante centauro a vivere una vera carriera da pilota, partecipando a gare per dilettanti, su vari circuiti immaginari, fino a quelle da campionato mondiale, su veri circuiti come Silverstone o Hockenheim.

Prima di mettervi la tuta, date uno sguardo al menu delle opzioni, che vi permette di alterare la lunghezza delle gare, cambiare il nome del corridore, e di apportare alcuni cambiamenti cosmetici, come settare il tachimetro su miglia o chilometri. C'è anche la possibilità di collegarsi via datalink ad un altro computer e di correre contro un vero avversario via modem.

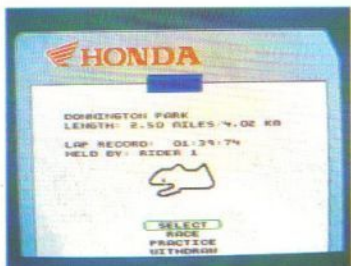
Ma l'opzione più importante, più di tutte le altre messe insieme, è "Practice". *RVF* è una simulazione e non vi consiglio di salire subito sulla moto, avviarla e partire a tutta velocità. Prendetevi il tempo per farci la mano e per conoscere i vari circuiti prima di correrci.

Ed eccovi sulla griglia di partenza...

Fin dal via, bisogna osservare i regolamenti e la corretta velocità di gara. Mentre si aspetta in fila che il semaforo diventi verde, il motore deve restare costantemente a 8.000 giri. Al momento buono, schiacciate il pulsante di fuoco - ma attenti a non dare troppo gas o uscirete diritti per la prima tangente, mentre gli altri concorrenti prendono tranquilli la prima curva.

Restare nel gruppo è terribilmente difficile, ma se ci si riesce, si può passare al comando guadagnando terreno nel tagliare le curve. Altrimenti ci si ritrova in compagnia del solo quadro degli strumenti (peraltro piuttosto completo).

Anche se non riuscirete a raggiungere la testa, completare un giro senza finire a terra è già di per sé una sfida. Solo le lunghe ore di pratica vi diranno qual'è la marcia giusta per ciascuna curva (non è che avete ceduto alla tentazione e avete provato subito con una gara, vero?).

Se succede il peggio, una caduta fa male non solo all'orgoglio. Anche se i comandi com-

La lavagna dei box non sarà l'oggetto piu interessante da guardare, ma vale la pena dargli un'occhiata prima di correre. A proposito, che ne pensate di quel tempo sul giro?

Ecco la prima curva. Non cercate di superare ora, ma tenete d'occhio quelli davanti a voi e superateli sul rettilineo.

http://speccy.altervista.org/

Aaargh! Vi avevamo avvertiti... Questa caduta vi farà perdere secondi preziosi, ma quel che più conta è che il tachimetro è partito.

Il motociclismo non consiste nel spingere la moto, ma ora non potete fare altro che spingere. State facendo proprio pena, ma la corsa non è finita quindi rimettetevi al manubrio.

Eccola qui, la meraviglia su due ruote nello splendore della sua carenatura.
I pignoli noteranno che c'è scritto VFR, e non RVF. Questo perché si tratta della versione da strada del famoso bolide da corsa, equipaggiata con fanaleria, cavalletto ed altri accessori da strada, compresa una marmitta silenziata, che limita la velocità a 280 Km/h e l'accelerazione da 0 a 180 Km/h in 11 secondi.
E cosa costa questa meraviglia bianca, rossa e blu? Poco più di ventiquattro milioni.

VERSIONE ATARI ST

La versione per ST è sicuramente una delle migliori simul/azioni prodotte fino ad ora, con un ottimo sonoro e alcuni eccellenti tocchi di grafica.

GRAFICA	**9**	**FATTORE QI**	**3**
AUDIO	**8**	**FATTORE GIOCO**	**9**

K-VOTO 915

pleti della moto sono piuttosto robusti, una caduta può danneggiare il tachimetro o, peggio ancora, il contagiri, obbligando il giocatore a cambiare "a orecchio". Ma non dovrete preoccuparvi a lungo: cadete un'altra volta e metterete fuori uso un paio di marce.

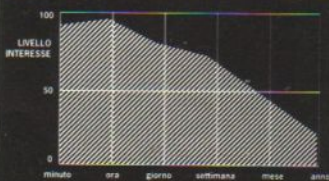
Il lato divertente delle cadute, è la pregevole sequenza animata nella quale il corridore spinge per alcuni metri la sua moto prima di tentare di rimontare sul sellino. Anche questa sequenza è "giocabile", dato che ci vuole una rapida smanettata del joystick per far montare in sella il centauro, pena un'ulteriore fermata, con il pilota che controlla il motore, prima di ritentare.

Più o meno è tutto qui, salvo aggiungere che i quattro giri (o qualsiasi altra lunghezza scegliate per la gara) sembrano durare contemporaneamente sia un'eternità che tre picosecondi. E, finiti la gara, bisogna ricominciare di nuovo un miliardo di volte prima di qualificarsi a livello nazionale (chiunque riesce a diventare pilota di Categoria Internazionale prima di terminare la carriera è un campione di massima levatura, e c'è da chiedersi perché stia perdendo tempo con i computer invece di correre con una moto vera).

Gli appassionati di motociclismo troveranno in *RVF* quello che cercano, compreso un manuale (tradotto in Italiano) delle dimensioni di Guerra e Pace che spiega tutto sulla moto, sui circuiti e su come giocare il programma.

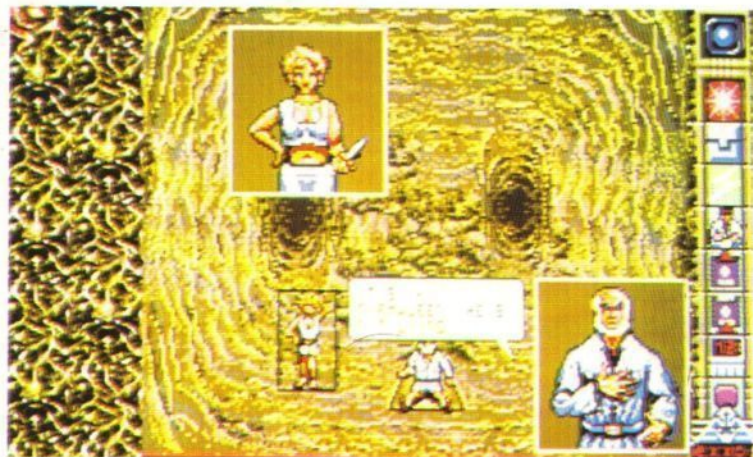
Ma non fatevi brutte idee: *RVF* è una stupenda miscela di simulazione e di azione - simul/azione, se ci passate il termine - che può soddisfare sia gli appassionati di moto che gli amanti di giochi di corsa, senza dover correre rischi.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	prezzo n.c.	OTT 89

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'alto entusiasmo iniziale, addirittura aumenta quando si arriva ad apprezzare i dettagli. La sfida del mondiale vi coinvolgerà a lungo, anche fra alcuni mesi.

http://speccy.altervista.org/

KULT

La EXXOS punta sull'originale e il fantastico

KULT IN ITALIA

Il gioco della Exxos è distrubuito in Italia con manuale in italiano dalla Cto di Bologna con il titolo: ***THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS***

"Accidenti, che strano vecchio?", ma potrebbe tornarvi utile.

SOTTO tutto il fumo che sta intorno ai giochi della Exxos, si nasconde di solito un gioco ben studiato e realizzato con intelligenza. Questo, il loro terzo titolo, non fa eccezione. Un arcade adventure a icone impegnativo e divertente si cela dietro un manuale quasi indecifrabile, con la sua insistenza su uno scenario fantascientifico irreale.

Per chiarire un attimo le cose, vestite i panni di Raven, un Accordatore (avete cioè degli speciali poteri). Dei brutti ceffi chiamati Protozorqs vi hanno affidato un incarico. E non può certo mancare la solita tappa da qualche parte per salvare la solita bella tenuta in ostaggio.

La missione consiste nel ritrovare cinque teschi nascosti in varie camere che ruotano attorno ad un'area circolare chiamata l'Anello. Non tutte le camere contengono dei teschi. A volte vi riservano sorprese ben più spiacevoli, ma sta a voi scoprire quali sono le camere giuste. Alcune contengono oggetti che potrebbero tornarvi utili nei vostri viaggi e parecchie celano un qualche enigma che dovrete risolvere con logica e spirito d'osservazione.

Nella camera chiamata De Profundis c'è una pozza di melma ribollente che non potete aggirare e, tanto per complicare le cose, il masso su cui vi trovate comincia a sprofondare. Un gancio appeso al soffitto potrebbe essere una via di scampo, ma come fare per raggiungerlo e che oggetto utilizzare? Oltre tutto c'è un limite di tempo e non potete stare a pensarci su un giorno intero!

Per fortuna potete contare su una serie di "poteri paranormali" tra cui gli Occhi Solari che userete per entrare nella camera buia, le dita appiccicose che vi consentono di camminare su per le pareti ed i soffitti, un ZonaScan che comanda una barra orizzontale che si muove lungo lo schermo, illuminando dettagli interessanti in una particolare camera, e l'EV che sta per Estrema Violenza.

I vari poteri, movimenti e azioni sono controllati con il mouse o spostando il cursore sull'area di gioco o ancora cliccando sulle icone che scorrono lateralmente. Il sistema è logico ed efficiente. Cliccando su qualcosa con il mouse nell'area di gioco appare una specie di cervello. Cliccando ancora sui noduli perlacei, compaiono le azioni di gioco possibili in quel momento.

Kult offre un'atmosfera e una complessità sufficienti a tenere incollato al video anche il più incallito fan di arcade adventure, ma è realizzato con fantasia per far presa anche sui meno appassionati del genere. La grafica è, come in *Purple Saturn Day*, colorata e ricca di dettagli. La struttura delle superfici in muratura e il cervello sono resi in modo eccellente e la realizzazione grafica rivela molte finezze tipicamente francesi. Anche il sonoro è ottimo: usato con parsimonia, piuttosto che a profusione, alterna effetti compatti a voci incomprensibili di alieni, digitalizzate per far colpo.

Il successo di *Kult* dipenderà da quanto il pubblico lo troverà accessibile. Dietro il misticismo di un Aldilà incombente, si cela un gioco di una certa qualità.

VERSIONE ST

Non è che "tira" al massimo l'ST, però è costruito e rifinito in modo davvero molto accurato.

Un riuscito connubio di logica e di grafica molto curata ne fanno un gioco di buona qualità.

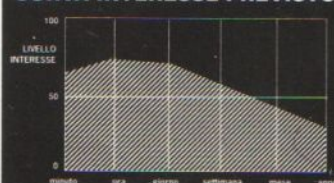
GRAFICA	8	FATTORE QI	8
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 804

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo n.c.	IMMINENTE
AMIGA	L45000	USCITO
IBM PC	L45000d	USCITO

Alla fontana - avete la coppa a portata di mano?

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'azione di gioco perde mordente una volta risolti tutti gli enigmi, ma dovrà passarne di tempo!

Fammi il pieno, Joe! E a proposito, com'è il mio punteggio?

THE DUEL

La ACCOLADE darà la polvere agli avversari?

THE Duel è il seguito di *Test Drive*, un gioco che ha sollevato i giudizi più disparati: "Sì, lo so, lo scorrimento è lento, ma guarda che macchine!", "Beh, secondo me lo scorrimento è OK, è la visuale dalla macchina che lo rovina...".

Test Drive vi permetteva di scegliere tra le più belle auto sportive al mondo, comprese Porsche e Ferrari, per poi mettersi al volante ed andare a schiantarvi contro una montagna o mandare in fiamme il bolide di qualche altro pilota in erba.

Ma *Test Drive* mostrò alcuni difetti: poca varietà negli sfondi e conseguente scarsa velocità, quanto bastava per suscitare commenti sarcastici su un simulatore per tartarughe. Eppure, continuava ad avere i suoi fan...

Nel frattempo, nella Bat caverna, quei brillanti ragazzi della Accolade rimuginavano tra sé e sé: "Accidenti, lo scorrimento è troppo lento e non c'è abbastanza varietà negli sfondi". Così si sono messi all'opera e, voilà, ecco creato *The Duel*.

La prima modifica è il numero ridotto di macchine (questa volta ce ne sono solo due rispetto alle cinque di prima). In compenso adesso ci sono due modi di gioco: quello tradizionale, contro il tempo, o quello faccia a faccia, contro un'altra auto. Lo scenario è stato completamente ridisegnato con campi, deserti, passi montani, tunnel, ecc.

Anche la visuale dal posto di guida è stata leggermente abbassata, dando così una sensazione più piacevole quando zigzagate tra le auto. La velocità è un'altra caratteristica essenziale di ogni gioco di guida - e qui, ragazzi, non manca - ed ora la strada scorre molto più velocemente.

Chi lavora per l'Amiga sta già cercando il modo di superare le limitazioni di memoria e l'Accolade va molto fiera del suo nuovo sistema, i "pacchetti d'espansione". Ogni pacchetto contiene un dischetto e un manuale. I primi due pacchetti sono già disponibili: uno contiene lo scenario di una corsa trans-californiana, l'altro cinque fiammanti bolidi. Ogni pacchetto sarà in vendita a L.29000, e pare che la prossima serie di dischetti sarà veramente fortissima.

Anche il sonoro è stato migliorato, tanto per cominciare con un tema di corsa in apertura e con potenti rombi di motori. Il gioco è arricchito di moltissimi dettagli, come il piedipiatti che cerca di fermarvi (state correndo un po' troppo, eh?) - quando tirate dritto date un'occhiata allo specchietto retrovisore e lo vedrete arrancare per salire in macchina. Ma la cosa più divertente dev'essere l'espressione di panico totale mentre vi fiondate a razzo nel traffico.

The Duel non è proprio un classico, ma poco ci manca: saltate a bordo e provate l'ebbrezza di un motore di prima classe e super tirato.

A soli 230.000 dollari è un affare, no? E date un occhio alla curva da 0 a 60 mph.

Una pattuglia ha fermato qualcuno. Attenzione, potreste essere i prossimi.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L69000d	USCITO
IBM PC	L69000d	USCITO
C64/128	prezzo n.c.	USCITO

VERSIONE PC

Giocabile in CGA, EGA e persino in VGA, *The Duel* è quasi all'altezza della versione Amiga. Perde qualche colpo quanto a durata dell'interesse, ma è un titolo da non perdere per il vostro PC.

GRAFICA 8 FATTORE QI 7
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 800

VERSIONE AMIGA

Decisamente un miglioramento rispetto a *Test Drive*, con grafica rapida e raffinata e tutta l'emozione e il realismo che ci si può aspettare da una simulazione di guida di alto livello.

GRAFICA 8 FATTORE QI 7
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 885

CURVA INTERESSE PREVISTO

Come per Falcon della Spectrum Hol. anche per *The Duel* ci sono dischi scenario a tutto andare. Gli ultimi superbolidi ed i nuovi scenari fanno pensare che l'interesse è destinato a durare a lungo.

LORDS OF THE RISING SUN

Una saga dell'antico Giappone firmata CINEMAWARE

AD ogni nuovo gioco la Cinemaware si avventura in territori completamente diversi, da *Rocket Ranger*, l'eroe dei serial anni '40, a *TV Sports Football*. Ora è la volta del lontano oriente. Lo scenario è quello della guerra Gampei, nel Giappone del dodicesimo secolo. L'obiettivo è di conquistare l'intero paese, e le forze a disposizione sono quelle dei fratelli Minamoto.

Si può giocare sia nel ruolo di Yoritomo che in quello di Yoshitsune. La differenza tra i due sta nel fatto che, scegliendo Yoritomo, vanno obbligatoriamente giocate le sequenze arcade, mentre nei panni di Yoshitsune, esse sono facoltative. I fratelli hanno capacità politiche e militari diverse tra di loro. Yori è bravo nel formare alleanze, mentre Yoshi è un ottimo condottiero in battaglia ed ha grandi capacità tattiche.

All'inizio del gioco, si controllano altri due generali, ciascuno di valore diverso. Insieme, i tre capi devono conquistare e difendere 19 castelli, sparsi su tutto il paese. Il movimento ha luogo su una grossa mappa scorrevole del Giappone, ricca di castelli, città, monasteri ed eserciti nemici. Le armate si spostano lentamente, in tempo reale, usando le strade o salpando dai porti.

Ciascun esercito ha un punteggio, riferito alle sue dimensioni e alla sua potenza, ed anche il generale ha un valore come arciere, spadaccino, stratega e capacità di comando in battaglia e negli assedi. Questi parametri influiscono sulle prestazioni degli uomini nei diversi scontri.

C'è un certo numero di sequenze arcade. Si possono incontrare degli altri eserciti ed ingaggiare battaglie il cui esito è determinato più dal numero e dalla forza che non dalle decisioni tattiche prese. Dopo una vittoria, le forze nemiche vanno inseguite a cavallo, in una sequenza che ricorda l'evitare gli alberi in *Il ritorno dello Jedi*. Ad intervalli appaiono dei samurai che possono essere abbattuti a colpi di spada o semplicemente travolti. Se si è abbastanza bravi, anche il generale nemico può venire ucciso.

L'assedio ai castelli ha il sapore e il tipo d'azione di *Gauntlet*. La veduta è dall'alto: ci si fa strada tra le porte ed i guerrieri nemici alla conquista del castello. C'è un limite di tempo, e più si viene colpiti, più questo limite diminuisce. È il mouse a creare le maggiori difficoltà: è dura farsi strada tra un'orda di nemici incalzanti da tutte le direzioni quando i movimenti via mouse sono così lenti. Perché non permettere anche il controllo da tastiera o da joystick, che sarebbe stato molto meno irritante?

Se il giocatore è assediato in uno dei suoi castelli, inizia una sequenza arcade nella quale egli deve difendersi, armato di arco e frecce illimitate, dagli assalitori che cercano di scalare le mura del castello.Se, invece, l'assedio avviene quando egli è altrove, solo il risultato finale verrà visualizzato sullo schermo.

Possono venire assoldati degli assassini ninja per uccidere gli avversari ma, in caso di fallimento (e qui non c'è sequenza arcade) la sola alternativa è il seppuku, noto anche come harakiri. Anche il giocatore può essere oggetto degli attacchi dei ninja, nel qual caso c'è una sequenza animata nella quale si devono deviare con la spada gli shuriken (le stelle multilama da lancio, arma tipica dei ninja).

Spostandosi sulla mappa, i protagonisti possono radunare soldati o rifugiarsi nei propri castelli. Si possono raccogliere le forze anche nei monasteri o nelle città. Dopo gli assedi o le battaglie, bisogna recuperare per rimettersi in sesto. Naturalmente non bisogna sempre combattere: i castelli e le città possono formare alleanze volontariamente e i personaggi venir convinti a partecipare ad unirsi a voi.

Sulla schermo della mappa si effettua la pianificazione strategica. I castelli e gli eserciti sono contraddistinti da bandiere. Cliccando sui personaggi o sui centri abitati si ottengono informazioni riguardanti la loro popolazione e la loro forza. in basso, compariranno informazioni su ciò che accade ai vostri generali e nelle vostre città.

Durante l'assedio di un castello dovete esplorarlo per arrivare al maschio (che non è quello che pensate, bensì, nelle fortificazioni medievali, la parte più elevata e fortificata di una rocca, n.d.r.) e quindi uccidere il capo. Il tempo a disposizione, indicato dal levarsi e dal calare del sole, dipende dal numero di uomini a disposizione e dall'esperienza del giocatore.

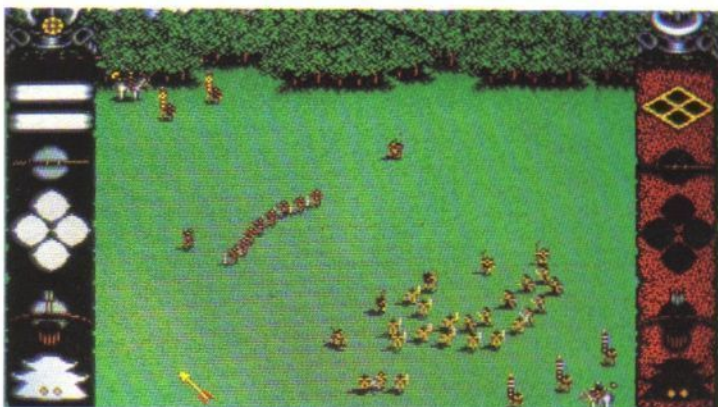
GRAFICA ECCEZIONALE, MA...

Questa è, ovviamente, una versione orientale e potenziata di *Defender of the Crown*. Sfortunatamente, anche questa è soggetta ai soliti vecchi problemi, continui e ripetuti cambi di disco e una struttura di gioco che potrebbe essere riprodotta su uno Spectrum in un solo caricamento. I pregi sono una presentazione ed un ambientazione stupende ed una grafica da mozzare il fiato, ma viene da pensare che sia più una prova di fattibilità per un CD-ROM, piuttosto che un gioco vero e proprio.

Abbiamo due domande da fare. Primo, quanto realmente valga la pena di continuare a perseguire questa ossessione per la grafica ed il sonoro (non è l'unico esempio in questo numero), piuttosto che tentare di scrivere giochi con una struttura più originale.

Secondo, PERCHÉ tanti cosiddetti megagiochi a 16-bit cadono in questa trappola? Secondo noi, è per come gli editori distribuiscono i costi. Nel budget tipo per lo sviluppo di un gioco, la grande maggioranza dei fondi era destinata al programmatore; dopo tutto, era lui che faceva la maggior parte del lavoro. Ai vecchi tempi, faceva TUTTO il lavoro; i vari Jeff Minter e Tony Crowthers di cinque anni fa progettavano il gioco, disegnavano la grafica e scrivevano il programma senza l'aiuto di nessuno.

Con l'arrivo dei sistemi a 16 bit, il modo più semplice di esibire la loro potenza era quello di produrre della grafica impressionante ma, spesso, statica (*Defender of the Crown* è un esempio tipico di quel primo periodo). Questo ha portato alla situazione attuale, dove le case editrici si fanno concorrenza spendendo buona parte del loro budget per la grafica - e come si può vedere dall'articolo sulla ODE (a pag. 10) la creazione di buone immagini è una priorità importante nella produzione del software cosiddetto "stato dell'arte".

Noi di K riteniamo che le cose cambieranno. I buoni programmatori si trovano sempre più facilmente e i disegnatori sono sempre più esperti di computer. Tra cinque anni, è probabile che si spenderà tanto per i progettisti dei giochi quanto per il resto del team di sviluppo. E se ciò fosse già adesso una realtà, *Lords of the Rising Sun* ne avrebbe tratto un enorme vantaggio.

Sul campo di battaglia: si ha un controllo solo parziale dei propri soldati. Li si possono muovere in certi punti, ma la vittoria dipende sopratutto dall'entità delle forze a disposizione.

Dopo avere vinto una battaglia, si possono inseguire i nemici in ritirata. Stati attenti agli alberi, ma siate implacabili coi samurai nemici: così facendo potrete aprirvi un varco fino al generale avversario.

VERSIONE AMIGA

Per apprezzare pienamente il gioco sono necessari due drive e molta memoria, cose di cui pochi dispongono. La grafica è incredibile; gli scenari cambiano con le stagioni e le sequenze quali l'inseguimento a cavallo e la difesa del castello sono semplicemente meravigliose. La musica è poca ma, quando c'è, si adatta perfettamente alle situazioni, unitamente agli effetti sonori.

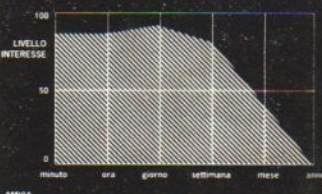
GRAFICA	9	FATTORE QI	5
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	5

K-VOTO 803

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
AMIGA	L69000d	USCITO
C64/128	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
IBM PC	prezzo nc	OTT 89

CURVA INTERESSE PREVISTO

AMIGA

La necessità di accedere e cambiare continuamente i dischi, insieme ad una certa lentezza del gioco, tengono basso il giudizio, ma la fase strategica e le sequenze arcade sono sufficientemente complesse da mantenere alto l'interesse.

http://speccy.altervista.org/

BLOOD MONEY

Torna la minaccia della PSYGNOSYS...

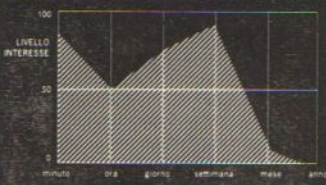
DALL' autore di *Menace*, David Jones, riecco un'altro gioco sullo stesso genere. É un safari a caccia di animali extraterrestri su quattro mondi ostili. Bisogna pagare per il privilegio di farsi fare a pezzi ma, almeno, c'è un sacco di alta tecnologia, di cose senza senso e di armi del tipo "beccati questo, brutto muso alieno" che ci si procura per strada.

Tanto per cominciare, vi potete permettere solo i primi due viaggi: i soldi per pagare gli altri due bisogna guadagnarseli duramente. In ciascun safari si usano mezzi diversi, ma si guidano tutti esattamente alla stessa maniera.

In ciascun livello le immagini scorrono dolcemente in orizzontale ed in verticale, per rivelare i nuovi orrori che attendono il giocatore, il quale deve sparare a tutto, evitare qualsiasi cosa ed essere pronto a raccogliere tanto bel denaro contante.

Come ci si appropria di questi soldi? Spedendo gli extraterrestri nel loro inferno alieno, ecco come. Un sacco di cattivoni, se colpiti, si trasformano in monete di diverso valore. Quindi si raccolgono queste monete per spenderle nei negozi che si trovano sulla via.

Le armi supplementari sono tutte cose già viste: proiettili che fuoriescono con angolazioni variabili, cannoncini che sparano all'indietro o a distanze maggiori del normale e bombe di vario genere. Non sono a buon mercato, come anche le vite supplementari, per cui bisogna guadagnare più soldi possibile.

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'entusiasmo iniziale fa posto alla frustrazione causata dal livello di difficoltà. Fare pratica paga quando si devono affrontare i vari nemici. Ma come ogni sparatutto, una volta esaurita la novità, l'entusiasmo si spegne rapidamente.

Forse quello che piacerà di più agli appassionati di sparatutto, è la grande varietà di alieni, tutti con modelli di comportamento diversi, che vanno da postazioni di armi fisse alle antipatiche creature che compiono acrobazie volanti. Alcuni di essi si possono abbattere solo con più colpi, ma la ricompensa è molto alta.

Il fuoco nemico arriva da tutte le parti, ma uno degli ostacoli peggiori non si muove neanche - almeno finché non gli sparate contro. É una barriera che gira su sé stessa quando la colpite. Talvolta, questi ostacoli diventano un vero problema, perché si devono superare proprio mentre si è sotto il tiro degli avversari.

Se cercate uno sparatutto di quelli difficili, questo fa per voi. Nemmeno la possibilità di giocare in due rende le cose più facili; è sempre un gioco tosto. Non è che rappresenti un balzo in avanti per il divertimento elettronico - gli sparatutto sono tutti uguali - ma è stimolante ed accattivante e, per un po, molto divertente.

VERSIONE AMIGA

Grafica e sonoro eccezionali, come prevedibile essendo della Psygnosis. Gli sfondi e gli scenari non sono, però, allo stesso livello di *Menace*, ma è decisamente più facile capire cosa sta succedendo sullo schermo: un vantaggio non indifferente.

GRAFICA	9	FATTORE QI	1
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 732

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L59000d	AGO 89
AMIGA	L59000d	USCITO
C64/128	prezzo n.c.	IMMINENTE
IBM PC	prezzo n.c.	SETT 89

Aaaghgh!

A volte, in Blood Money, ammazzare alieni non è sufficiente. Si avrebbe voglia, piuttosto, di sparare al programmatore. Ecco una di quelle sequenze nelle quali anche il più veloce joystick a ovest di lur comincia a pensare che, dopotutto, le avventure testuali non sono poi una cattiva idea...

1. Qui non ci sono problemi?

2. I cannoni non scherzano affatto...

3. E anche i lanciamissili...

4. Ed ora provate a superate la strettoia

http://speccy.altervista.org/

THE KRISTAL

Una perla di gioco dalla ADDICTIVE?

BASATO su una produzione teatrale che non è mai stata rappresentata, The Kristal tratta delle avventure del pirata spaziale Dancis Frake (sic!), al quale è stato assegnato il compito poco invidiabile di recuperare il leggendario Kristal of Konos (per motivi che diventano kristallini soltanto giocando). Questa perla misteriosa in precedenza teneva unite le forze dell'armonia dell'universo, ma a causa di una complicata serie di eventi adesso è nascosta in una stanza segreta...da qualche parte.

La caccia al tesoro del capitano Frake si svolge nel sistema Kreema, costituito di dieci pianeti. Per esplorarli, il pirata ha a disposizione soltanto il suo ingegno, 25 Skringles (l'unità monetaria locale), e un grande galeone spaziale. Gli spostamenti fra i pianeti avvengono viaggiando a bordo di questa astronave del "diciasettesimo secolo", che dopo un breve salto nell'iperspazio, riappare nelle vicinanze del pianeta sul quale si vuole atterrare. La rimanente distanza viene attraversata con un mezzo di propulsione più convenzionale, dopo aver affrontato (naturalmente sparando a raffica) un nugolo di alieni che assomigliano a degli insetti.

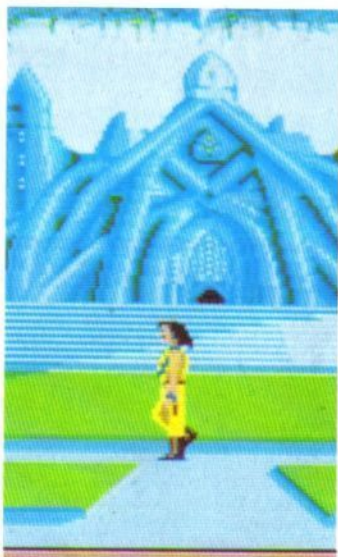
Una volta che è sul pianeta, dallo sfondo statico e a scorrimento, Dancis lo esplora a piedi, muovendosi dentro e fuori lo schermo, per esaminarne da vicino tutti gli angoli più riposti. Su un riquadro in basso allo schermo, appaiono tutti gli oggetti che può raccogliere e aggiungere alla sua riserva schiacciando un tasto funzione.

I mondi di Kreema sono popolati da varie specie di esseri. Dancis si rivolge a quelle più amichevoli parlando per mezzo di input testuali, in modo da ottenere informazioni utili alla sua ricerca e alla localizzazione delle indicazioni. Invece, quando incontra degli esseri ostili, se è necessario li affronta con la spada in cruenti duelli all'ultimo sangue.

Senza dubbio, dal punto di vista grafico The *Kristal* potrebbe essere il più bel regalo dell'anno per i possessori dei 16-bit; gli eccezionali fondali di David Hardy e Michael Haigh sono dettagliati deliziosamente e ricchi di atmosfera.

Tuttavia, anche se la struttura di gioco è molto semplice - ha molto in comune con i giochi di avventura del tipo della Sierra On-Line - le soluzioni assegnate ai problemi sono o banali o difficilmente comprensibili. Inoltre, il procedimento per procurarsi le informazioni o gli oggetti può risultare stranamente complesso: ad esempio quando bisogna fare la stessa cosa due volte, per ottenere l'effetto desiderato. Anche con il foglio dei consigli (prerogativa del critico!) è molto difficile andare avanti e probabilmente, prima di aver trovato la perla, dovrete usare l'opzione per salvare il gioco parecchie volte.

In fin dei conti, però, il principale difetto di questo gioco è il parser molto limitato, che non è di nessun aiuto a chi ha poca familiarità con la metodologia dei giochi di avventura. Ad esempio, i personaggi possono offendersi per una serie di parolacce, ma diventano incredibilmente tonti quando gli viene rivolta una domanda pertinente. Invece, gli avventurieri incalliti, che possono sopportare delle risposte stupide, malediranno le sequenze di azione di combattimento e di volo spaziale, che interrompendo il flusso del gioco rallentano notevolmente il passaggio alle fasi successive del gioco.

The Kristal è un po' inferiore rispetto alle aspettative, ma riesce ugualmente a sedurvi e a farvi divertire grazie alla forza della grafica: per vederne di più, non vi resta che continuare a giocare! Consigliato soltanto agli avventurieri dinamici dotati di molta pazienza e tenace determinazione.

Kristal **- Gli splendidi fondali sono un'ovvia attrattiva, ma sono anche alcuni enigmi sono abbastanza ovvi.**

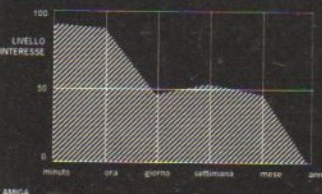
VERSIONE AMIGA

Tantissimi schermi dai fondali stupendi, implementati da una molteplicità di bei (ma non fantastici) personaggi animati. Per fortuna, soltanto durante le sequenze dei viaggi spaziali la grafica scende a un livello medio. Per quanto riguarda il sonoro, una volta scomparsi i suoni campionati di Patrick Moore (involontariamente divertenti) dalla sequenze introduttive, il gioco diventa stranamente silenzioso, a parte il rumore metallico delle armi e i gemiti dei personaggi durante i combattimenti con le spade.

GRAFICA	**8**	**FATTORE QI**	**6**
AUDIO	**2**	**FATTORE GIOCO**	**4**

FATTORE GIOCO 704

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	IMMINENTE
AMIGA	L59000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'aspettativa è grande ma è subito tarpata dalle difficoltà di avanzamento. La familiarità aiuta a superare molti ostacoli, ma una volta finito, la

Kristal - Dancis Frake si prepara per un nuovo incontro.

DATASTORM

La VISIONARY DESIGN TECHNOLOGY solleva un polverone

SI Si dice che i classici siano imbattibili, e una volta visto *Datastorm* sarete d'accordo anche voi. *Datastorm* è uno dei migliori sparatutto che abbia mai giocato. Basato su un'idea trita e ritrita è una via di mezzo tra *Stargate*, *Dropzone* e *Defender*, come azione di gioco e design.

Tanto per rinfrescarvi la memoria, come se ce ne fosse bisogno, vi imbarcate in una missione di salvataggio. In ogni livello ci sono otto bozzoli che rotolano sulla superficie del pianeta. Dovrete alzarvi in volo e riportarli alla base, facile da individuare per la sua grande antenna radio. E fin qui nulla di difficile. L'unico problema è che non siete i soli a voler raccogliere i bozzoli. Anche un esercito nemico di alieni è sulle loro tracce, così vi toccherà distruggerlo.

Mentre sfrecciate sul paesaggio lunare a scorrimento orizzontale vi imbattete in nemici di vario genere: ci sono le truppe regolari, non molto diverse dal vecchio Space Invaders, che volteggiano per un po', sparando di tanto in tanto qualche tiro a casaccio verso di voi. Ogni tanto ne viene giù uno e raccoglie un bozzolo. Dovete eliminarle, facendo però attenzione a non colpire il bozzolo. Vi sono poi altri alieni a bordo di un'astronave che spara veloce, gruppi di alieni che pendono dall'alto e piccoli diamanti che, se colpiti, si trasformano in tre missili teleguidati.

Ma il vero pericolo è rappresentato dalle astronavi madre. Possono essere (a) una flotta di velocissime astronavi luminose che si muovono in formazione e sparano all'impazzata, oppure (b) una grande piovra a cui dovete eliminare i tentacoli pezzo per pezzo, o ancora (c) un enorme teschio che richiede non pochi colpi per essere abbattuto.

A prima vista, *Datastorm* è un gioco che a molti di voi sembrerà di aver già giocato, eppure non mancherà di appassionarvi. Ecco il segreto di tutti i giochi classici: essere incredibilmente avvincenti, qualità che fa difetto a moltissimi giochi di oggi. Datastorm è così semplice da giocare che è facile appassionarsi ma è molto difficile staccarsi dallo schermo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

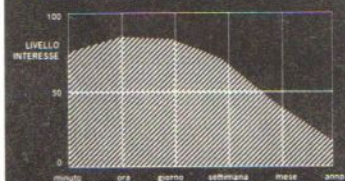



Grafico: LIVELLO INTERESSE (0–100) su minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno — AMIGA

La velocissima azione di gioco e l'ottimo impatto visivo sono lo stimolo iniziale - poi l'entusiasmo vi divorerà.

VERSIONE AMIGA

Superba! Ottimo l'impatto visivo, ben realizzate la grafica e incredibile la schermata di game over: la vostra astronave si trova su una collinetta - e fin qui niente di straordinario - ma dietro il motore c'è una parete termica che rende distorti gli oggetti sulla parete retrostante. Il sonoro è eccellente e si gioca alla grande.

GRAFICA	8	FATTORE QI	3
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 870

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo n.c.	IMMINENTE

http://speccy.altervista.org/

Colpito! Anche in combattimento si riconosce l'ingegnosa combinazione di vettori pieni e di sprite.

SLEEPING GODS LIE

È meglio che la ENTERTAINMENT INTERNATIONAL continui a dormire?

DI mondi in 3D in soggettiva se ne sono già visti di tutti i tipi, per questo *Sleeping Gods Lie* è un po' una delusione. In compenso, è uno dei giochi più realistici nel suo genere: grazie ad un'intelligente alternanza di vettori e vettori pieni dove servono linee rette, ed un'ingegnosa espansione degli sprite e routine di movimento altrove, la Electraware ha realizzato un gioco che, come minimo, non passa inosservato.

Una crisi scoppiata nello stato di Tessera fornisce lo scenario per le immagini fantastiche. I raccolti sono scarsi, una terribile epidemia ha colpito il paese. C'è solo una cosa che può salvare il mondo: il dio dormiente N'Gnir che, a quanto si dice, sta sonnecchiando da qualche parte nei dintorni. Dovete trovarlo, ma non è proprio un gioco da ragazzi dato che non sapete dove si trovi e che, visti i tempi che corrono, avete un sacco di nemici.

All'inizio del gioco vi trovate a casa vostra. C'è un quadro appeso al muro, sul pavimento c'è un sacco pieno di ciottoli e una ciotola di coccio (vi conviene raccogliere quei ciottoli - saranno queste infatti le vostre armi). Delle due porte, quella verso nord è aperta, mentre quella verso sud è chiusa. Tutto quello che sapete è che da qualche parte a nord c'è un eremita che vi fornirà il primo indizio per localizzare N'Gnir.

Come ho già detto, la grafica è davvero realistica. Tutte le porte, le stanze, i percorsi stradali, insomma tutti gli oggetti squadrati sono composti da vettori. Tutti gli altri oggetti appaiono sullo schermo come sprite solidi che si espandono e ruotano su se stessi per adattarsi di volta in volta all'ambiente in 3D: persino il quadro appeso al muro appare distorto se lo si osserva da angolazioni diverse.

Purtroppo però il gioco è noioso, a volte addirittura impossibile da giocare. La morte arriva subito e spesso e volentieri non si può far niente per impedirlo. I banditi vi attaccano da ogni lato e, non si capisce bene il perché, riescono a colpirvi e a danneggiarvi ancor prima che riusciate ad avvistarli. Contro questa masnada le vostre pietre non servono a molto. Una bella ingiustizia, non vi pare?

In *Sleeping Gods Lie* ci sono anche troppi momenti in cui ve ne state praticamente con le mani in mano. Parecchie volte vi ritrovate a vagare senza meta per Tessera, nell'attesa che succeda qualcosa o che arrivi qualcuno. È un vero peccato, perché con un pizzico di programmazione in più e discostandosi leggermente dall'arcade per avvicinarsi al gioco di ruolo, *Sleeping Gods Lie* avrebbe potuto essere un successo strabiliante. Così com'è, non è né carne né pesce.

Qui ci sono atmosfere da Weird Dreams. Ricordatevi che per procedere dovrete assolutamente collaborare con i personaggi del gioco.

VERSIONE ST

La grafica, davvero molto piacevole, realizzata in modo ingegnoso, è una gioia per gli occhi. Purtroppo l'azione di gioco non è all'altezza delle immagini. Tutto sommato è un programma deludente.

GRAFICA	**9**	**FATTORE QI**	**6**
AUDIO	**7**	**FATTORE GIOCO**	**5**

K-VOTO 691

Credo che stia cercando di dirmi qualcosa...

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo n.c.	USCITO
AMIGA	prezzo n.c.	IMMINENTE
IBM PC	prezzo n.c.	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'ottimo impatto visivo genera notevole interesse, ma dopo un po' la scarsa azione di gioco si nota.

http://speccy.altervista.org/

FORGOTTEN WORLDS

La US GOLD prende la multi-direzione giusta

QUANDO poco tempo fa la US Gold ha annunciato l'uscita della sua ultima conversione arcade, probabilmente nessuno è stato colto di sorpresa. *Forgotten Worlds* aveva già riscosso - a ragion veduta - un grande successo nelle sale giochi di tutto il mondo, grazie alla sua stupenda grafica, all'opzione simultanea per due giocatori (e, diciamolo, tra i coin-op quelli per più giocatori simultanei sono un successo in partenza) ed a un eccezionale sistema di comando. Per fortuna la US Gold non si è limitata a rendere giustizia al gioco ma ne ha presentato una conversione quasi perfetta.

L'idea alla base di *Forgotten Worlds* è (tanto per cambiare!) quella di liberare l'universo da esseri terribilmente malvagi... un'orda dietro l'altra di alieni che calano in picchiata contro di voi. Non è certo una battaglia ad armi pari! Ci sono però un paio di belle fanciulle, dei piacevoli sfondi a scorrimento ed un sacco di danni. Wow!

La cosa più insolita di *Forgotten Worlds* è il sistema di comando. Nel coin-op originale il giocatore, oltre a potersi spostare in otto direzioni diverse, poteva anche sparare in otto direzioni, indipendentemente dalla direzione in cui si stava muovendo, come in *Ikari Warriors*. Per quanto riguarda l'hardware, il giocatore aveva a disposizione un joystick a rotazione e un pulsante di fuoco. Ora, chiunque fosse stato incaricato dalla US Gold di realizzare la conversione, non sarebbe riuscito sicuramente a convertire quell'idea, a meno di non ricorrere ad un joystick speciale.

Sembrano esserci, infatti, solo due modi di convertirlo. Il primo, e il più ovvio, è quello di usare due tasti della tastiera, rischiando però di rendere il gioco un po' troppo complicato. Così la US Gold ha deciso di rendere il gioco interamente comandato tramite joystick. Adesso, premendo appena il pulsante di fuoco parte una raffica di proiettili (o qualcos'altro, a seconda dell'arma che state usando in quel momento), ma tenendolo premuto e manovrando il joystick a destra e a sinistra farete ruotare il vostro uomo. Questo tipo di comando però crea anche dei problemi. Tanto per cominciare i joystick a fuoco automatico sono fuori causa.

Le nuvole vi lasciano capire che siete verso la fine: il quarto livello è il regno di Bios. State calmi e continuate a sparare perché le creature nemiche saranno sempre più difficili da eliminare e poi... arriva lo scontro finale.

Questo drago che sputa materiale infuocato è uno dei mostri di fine livello. Se riuscirete a superarlo potrete acquistare nuove armi.

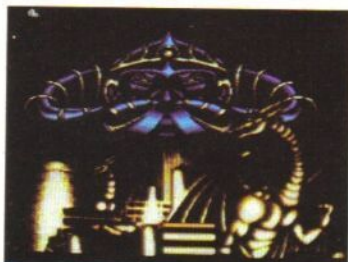
Quei missili sono potenti. Provate ad evitarli e a prendere i nemici alle spalle .

Così accerchiati non è facile sfuggire ai colpi. Meno male che non siete soli...

Eccoli nel pieno della loro aggressiva bellezza, i due eroi pronti a sfidare le creature di Bios

E poi bisogna stare molto attenti quando ci si muove: infatti è facilissimo ruotare inavvertitamente il joystick mentre si sta distruggendo una flotta in avvicinamento.

In diversi momenti nei vari livelli spunteranno fuori dal terreno dei negozi. Entrateci al volo: una bella ragazza cercherà di vendervi delle armi. La quantità che potrete acquistarne dipenderà dal numero di alieni che avrete eliminato. Non è che un'elementare transazione finanziaria. Tra le armi in vendita potrete trovare dai laser superpotenti ad un multiplo che vola dove volate voi e spara nella direzione in cui sparate.

Praticamente è tutto qui. Quando lo giocate, *Forgotten Worlds* non offre davvero niente di nuovo. Ma poi, perché dovrebbe? Dopo tutto è divertentissimo ed è questo che conta.

Bios nella sua apparizione iniziale. Una diabolica risata vi lascia capire che cosa vi aspetta.

VERSIONE AMIGA

Lo scorrimento in parallasse a tutto schermo e gli sprite hi-res danno un tocco da coin-op al gioco. Gli effetti sonori sono nella media e funzionali ed adatti al gioco. Piacevole è la colonna sonora. I comandi sono un po' troppo sensibili e vi può capitare di azionarli inavvertitamente. A parte questo, l'azione è frenetica e il gioco è terribilmente avvincente.

GRAFICA 9 FATTORE QI 7
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 2
K-VOTO 887

VERSIONE AMSTRAD

Gli sprite hanno una buona definizione anche se i comandi non sono immediati. Pochi gli effetti, nello standard della macchina.

GRAFICA 5 FATTORE QI 7
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 1
K-VOTO 798

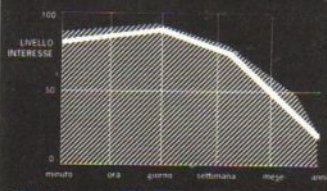
VERSIONE ATARI ST

L'Arc Dev. ha fatto un ottimo lavoro. La US Gold può andar fiera per questa conversione. La versione per St è leggermente inferiore a quella per Amiga nella grafica e nel sonoro. Per il resto è uguale.

GRAFICA 8 FATTORE QI 7
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 2
K-VOTO 885

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
SPEC 128	L15000c • L15000d	USCITO
AMSTRAD	L15000	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
IBM PC	prezzo n.c.	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO

Una splendida conversione che non vi annoierà e vi terrà impegnati a lungo.

WICKED

Il fast breeder? dell'ACTIVISION

BEH penso proprio che il PMRC (il comitato statunitense per la censura, noto per il suo odio per la musica rock) avrà dei problemi con questo gioco. È come un tuffo nel mondo dell'occulto! *Wicked* è cosiii strano, ha persino una tavola da medium come sistema di accesso alla tabella dei record!

Prima eravate un soldato, uno dei guerrieri più valorosi mai visti sulla faccia della Terra. Ma ora non lo siete più: siete passati a miglior vita. Non siete che un'anima smarrita che vaga nel vuoto infinito.

Ma che succede? Il dio-sole vi chiama. Lo Zodiaco è piombato nel caos. Il Male si è impossessato dei dodici segni. Sta a voi entrare nelle costellazioni dei Pesci e del Sagittario e liberarle dalla presenza del Male, diffondendo la bontà, la gentilezza e simili smancerie.

Innanzitutto dovete scegliere quale costellazione volete "purificare". Per vincere dovete conquistare il dodicesimo segno, il Sagittario. Potete scegliere fra tre segni, i tre immediatamente successivi all'ultimo da voi conquistato. A questo punto vi troverete di fronte una mappa della costellazione del segno in cui siete. Tre delle stelle saranno illuminate: sono queste che dovrete salvare. Cliccate col puntatore su una di loro e via!

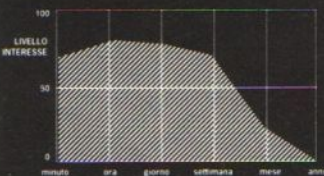
Probabilmente la miglior definizione del gioco è una rapidissima gara alla proliferazione. Sia voi (il bene) che il vostro avversario computerizzato (il male) disponete di diversi PORTALI, rossi i vostri e blu i suoi, da cui fuoriescono delle SPORE. Sono queste SPORE che originano la PROLIFERAZIONE. Per aumentare questa PROLIFERAZIONE dovete raccogliere le SPORE e farle cadere sulla PROLIFERAZIONE già esistente. Dovete poi eliminare la PROLIFERAZIONE del male per consentire alla vostra di espandersi, con l'obiettivo finale di ricoprire interamente i PORTALI del male per liberare finalmente la stella dalla sua presenza. Il male cercherà di fare altrettanto con voi.

Una volta ogni giorno e ogni notte appare una carta dei tarocchi e fa cadere un gettone, che può essere buono o cattivo a seconda della carta e può rappresentare una vita supplementare per voi o una crescita della proliferazione per il vostro avversario. Lavorate d'intuito ed esaminate la carta prima di raccogliere qualsiasi cosa.

Un'idea felice, graziosa, carina e un po' frivola, ma tutto sommato originale. Era ora!. Del resto non c'è da stupirsi, visto che il gioco è della Bynary Vision, gli stessi autori di *Zoids* e *The Fourth Protocol*.

Wicked è degno del suo nome anche per le immagini e il sonoro. In alcuni punti la grafica è davvero stupefacente. La sequenza di apertura, in cui il sole tramonta dietro la parola *Wicked*, formata da lettere composte di pietre, ricorda molto un paesaggio di Stonehenge. Poi c'è l'Occhio dell'Infinito, dove decidete per quale costellazione volete combattere: l'occhio è in continuo movimento, le rosse vene pulsano, e ogni tanto scende silenziosa una lacrima di sangue. Anche la sequenza di chiusura in cui il sangue scende dall'alto dello schermo è davvero straordinaria. Una vera bomba!

Un gioco brillante, originale, avvincente, ma soprattutto bizzarro. Provare per credere.

CURVA INTERESSE PREVISTO

La facile azione di gioco appassiona all'inizio, ma come tutte le idee semplici il divertimento si esaurisce in fretta.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	IMMINENTE
Sono previste altre versioni		

Siete in testa, a giudicare dalle macchie estese di giallo e di rosso. Ma le sorti possono facilmente cambiare. Ecco sorgere la luna...

Vi ricorda Carrie? Pare che sia ora di alzarsi.

Ve l'avevo detto del rischio. È vostro il sangue quello che scorre sullo schermo.

VERSIONE ST

Immagini identiche alla versione Amiga e un livello di giocabilità altrettanto buono. Cos'altro aggiungere? Compratelo subito!

GRAFICA 8 FATTORE QI 7
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 837

VERSIONE AMIGA

Le immagini grandiose e la suggestiva colonna sonora composta da Richard Joseph (autore della musica della maggior parte dei titoli della Palace) rendono il gioco irresistibile. La giocabilità è solo una marcia in più. Non potete farvelo scappare.

GRAFICA 8 FATTORE QI 7
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 837

http://speccy.altervista.org/

ABRAMS BATTLE TANK

L'ELECTRONIC ARTS in Europa

IN questo simulatore di mezzi corazzati, la Germania Occidentale è stata invasa dall'Unione Sovietica durante la Terza Guerra Mondiale. Fortunatamente, gli americani vi hanno destinato al comando di un carro armato Abrams M1, per proteggere la democrazia, la libertà di scelta e l'autodeterminazione dei paesi liberi combattendo in prima linea contro l'orrendo mostro comunista.

Il gioco comprende otto scenari, che possono essere giocati singolarmente o di seguito, in modo da realizzare una campagna vera e propria. In ogni scenario bisogna conquistare un obiettivo prima di ritornare alla base per il rapporto, ma grazie al cielo non ci sono limiti di tempo.

Il carro armato ha quattro posti di controllo: la guida, il cannone, le mitragliatrici, e la cupola (mettendo la testa fuori dal buco in alto). Le munizioni si limitano a tre tipi di proiettili che dovete selezionare a seconda del bersaglio da colpire: ad attrazione termica, perforanti e via dicendo. Quando terminate le munizioni, o se c'è bisogno di riparazioni, dovete tornare alla base per i rifornimenti.

Il carro armato si guida abbastanza facilmente. Dalla posizione di guida potete spostare i comandi sulla torretta schiacciando un bottone: così, se volete vedere che cosa succede alle vostre spalle mentre state guidando, basta che premiate questo tasto e facciate ruotare la torretta. Riportando i comandi nella posizione iniziale, la torretta continuerà a girare finchè non l'avrete fermata. Anche affrontare il nemico non è un'impresa molto ardua, poiché disponete di un sistema TADS, di un iconoscopio termico e di altre cose del genere. Tuttavia la sua superiorità numerica è così schiacciante, da farvi ritornare alla base per le riparazioni almeno una volta in ogni scenario.

Abrams Battle Tank è presentato e congegnato bene. La commutazione tra uno schermo e l'altro è lenta, ma per il resto il gioco risulta molto veloce. Sfortunatamente, non ci vuole molto tempo per completare gli scenari, ma la possibilità di cambiare il livello di difficoltà vi terrà impegnati per un po'.

ABT dispone di una serie di opzioni di visualizzazione. Il paesaggio in 3D viene periodicamente coperto da ritratti di altri soldati, ma per vedere il paesaggio circostante vi basterà osservare la finestra di visione o alzare la testa e guardare fuori dalla cupola.

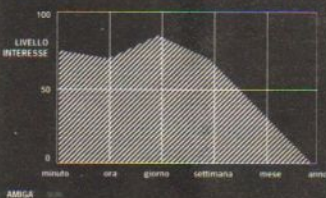
VERSIONE PC

Ottima in EGA, mediocre ma giocabile in CGA. Veloce, fluida, e piacevole. Gli effetti sonori - sorpresa, sorpresa- non sono nulla di speciale, però risultano certamente adeguati. *Battle Tank* è divertente ma gli manca un po' di varietà.

GRAFICA	8	FATTORE QI	5
AUDIO	3	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 735

PIANO DELLE USCITE		
IBM PC	L59000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

CURVA INTERESSE PREVISTO

Grazie ai facili comandi lo si gioca subito. Gli scenari e i livelli di difficoltà mantengono vivo l'interesse per un po' ma una maggiore varietà degli scenari l'avrebbe reso più longevo.

KINGS OF THE BEACH

Electronic Arts, versione recensita: PC, L.69000

Sinjin Smith e Randy Stokolos forse non sono famosi qui da noi, ma sulle spiagge della California sono degli eroi: d'altro canto, chi non lo è? Si tratta comunque dei due migliori giocatori di "beach volley", che hanno imprestato i loro nomi a questa simulazione di gioco della EA.

In questo tipo di pallavolo ci sono soltanto due giocatori per squadra: quindi, in questo computer gioco, voi ne controllate uno mentre il computer controlla gli altri tre (ma volendo, potete giocare in coppia o contro un amico). Prima dell'inizio della partita, o del torneo formato da 15 incontri, potete esercitarvi sulle tre mosse principali del gioco - battuta, servizio, e schiacciata.

Nel complesso, *KOTB* ha lo stesso problema di quasi tutti i simulatori di giochi con la palla: la prospettiva rende difficile vedere dove andrà a finire (l'ombra riflessa per terra vi aiuta leggermente, ma non più di tanto), in modo da essere pronti a riceverla. Talvolta, il computer vi dà una mano piazzando il vostro giocatore nella posizione giusta, a condizione che si trovi perlomeno nelle vicinanze. In questo caso, dovete soltanto concentrarvi per colpire la palla al momento opportuno.

Nonostante questo aiuto, troverete difficile giocare a *KOTB* con continuità. Probabilmente, è meglio che vi si cimentino gli appassionati di questo sport.

KOTB - riservato agli appassionati di pallavolo.

GRAFICA	7	FATTORE QI	3
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	5

K-VOTO 519

H.A.T.E.

LA GREMLIN sferra un'attacco su due fronti

Grafica 3D splendida - come soltanto la Vortex sa fare

COSTA Panayi forse non è un nome familiare a molte persone, ma tut.i i proprietari dello Spectrum hanno probabilmente uno dei suoi giochi nella loro collezione. I suoi successi, *Highway Encounter*, *Alien Encounter* e *Tornado Low Level*, pubblicati per la Vortex Software, hanno lasciato il segno sulla scena dello ZX.

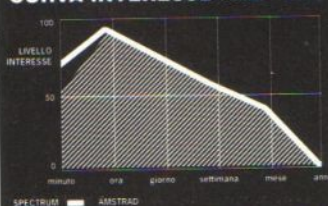
Panayi è ritornato allo scorrimento diagonale, usato con ottimi risultati nei giochi precedenti, e incorporandovi gran parte di *Zaxxon* ha realizzato *H.A.T.E.* - Hostile All Terrain Encounter.

Il giocatore controlla, a fasi alterne, un caccia stellare che vola a bassa quota e un carro armato, guidandoli attraverso dei paesaggi geometrici a scorrimento continuo. Entrambi i veicoli subiscono costantemente l'attacco di una schiera di mezzi alieni, ma sono armati, e il carro armato ha anche un utile dispositivo di lancio per i missili.

Lo scopo di ogni livello è raccogliere le cellule di plasma dai bacelli distruggendo il loro rivestimento esterno. Ogni cellula così conquistata diventa una "vita extra" che, se siete colpiti dal nemico, viene distrutta al posto del mezzo che state guidando. Il numero di cellule che riuscite a trarre in salvo determina la quantità di veicoli a vostra disposizione nel livello successivo. In questo modo modo, se venite sconfitto in uno dei susseguenti paesaggi, la missione riparte dall'ultimo livello in cui avevate veicoli extra. I livelli da conquistare sono 30, suddivisi in tre fasi. Quando la missione fallisce, il gioco ricomincia dall'inizio della fase in cui vi trovavate.

L'idea e la realizzazione del gioco sono estremamente scontate ma *H.A.T.E.* riesce ugualmente a presentarsi come uno sparatutto di qualità. Comunque, il sistema di vite-per-livello significa che le partite possono durare per delle ore e può rendere il gioco molto ripetitivo, con i livelli che vengono rigiocati in continuazione.

CURVA INTERESSE PREVISTO

LIVELLO INTERESSE: 100 / 50 / 0 — minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno — SPECTRUM, AMSTRAD

L'niziale diffidenza per un'altro sparatutto lascia subito la strada all'entusiasmo ma poi interviene la noia.

VERSIONE AMSTRAD

Uhm. Veloce e colorata - presenta tutte le caratteristiche dello Spectrum, ma utilizza poco quelle dell'Amstrad, decisamente migliori. La Gremlin e la Vortex dimostrano ancora una volta che la loro grafica tridimensionale funziona bene su queste macchine a 8-bit, ma possono fare la stessa cosa per l'Amiga e l'ST?

GRAFICA	6	FATTORE QI	2
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 635

VERSIONE SPECTRUM

L'area di gioco monocromatica scorre come il velluto. Tutti i veicoli sono dettagliati deliziosamente, con alieni animati e ombre realistiche per tutto il gioco. Tuttavia il caricamento singolo non è adatto al processore sonoro della serie "+" e gli effetti sonori soddisfano solo i nostalgici.

GRAFICA	7	FATTORE QI	2
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 643

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
SPEC 128	L15000c • L15000d	USCITO
AMSTRAD	L15000c • L15000d	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE

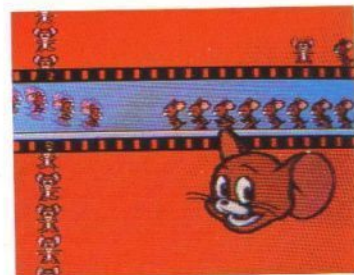
TOM AND JERRY

■ **Magic Bytes, versione recensita: Amiga, prezzo L29000d**

Le buffonate di questa coppia di cartoni animati hanno entusiasmato e divertito i bambini e gli adulti di tutto il mondo per anni e adesso, grazie alla Magic Bytes, potete dilettarvi con il gioco.

Interpretate Jerry e dovete correre in giro per la casa di Tom raccogliendo dei grossi pezzi di formaggio nascosti in diversi angolini, per passare poi in un'altra stanza, attraversando una delle vostre tane. Prendere alcuni pezzi di formaggio - ad esempio quelli in cima alla libreria - può risultare particolarmente insidioso per un topolino, ma potete aiutarvi saltando su alcuni mobili. Poi, c'è Tom, che naturalmente si aggira furtivo in cerca della preda. Se il gatto riesce a colpirvi, vi fa ruzzolare per terra. A questo punto avete un secondo per scappare, altrimenti Tom vi agguanta e il vostro limite di tempo è ridotto di 30 secondi. Per difendervi potete prendere degli oggetti, come dei vasi e delle palle da bowling, lasciandoli cadere su Tom prima che riesca ad acchiapparvi.

Infilandovi in una tana entrate in un sotto-gioco, dove correndo su una strada a scorrimento continuo e cercando di evitare le bombe dovete raccogliere dei pezzi di formaggio.

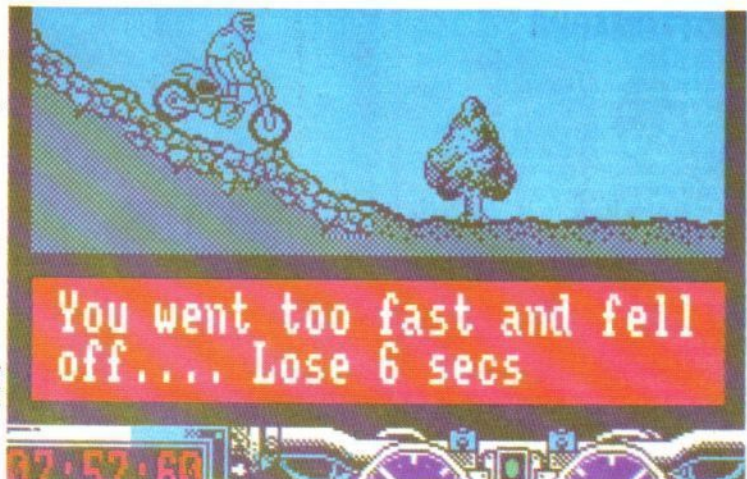
Dire che Tom e Jerry è completamente ingiocabile non sarebbe bello, ma secondo noi questa affermazione non si discosta poi molto dalla verità. Gli appassionati di T&J di tutto il mondo ci rimarranno molto male nel constatare che l'opportunità di realizzare un computer gioco basato sulla leggendaria serie di cartoni animati, sembrerebbe, è miseramente fallita.

Tom e Jerry **- poco divertente, poca giocabilità, poco valore.**

GRAFICA	4	FATTORE QI	1
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	1

K-VOTO 179

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

La GREMLIN dà gas alla giocabilità

Per portare la motocicletta in queste condizioni, bisogna saperla tenere. Ricordatevi: sui dossi, andate piano.

FINALMENTE qualcosa di buono. Era da un po' che la Gremlin non produceva qualcosa che valesse la pena; anzi, era parecchio che non produceva nulla di decente. Sembrava che lo facessero apposta. Anche prodotti come *FOFT* o *Paranoia Complex*, che promettevano bene, all'atto pratico sono stati dei fallimenti. Ma, finalmente, rimboccatesi le maniche, alla Gremlin hanno realizzato un gioco che è alla altezza di quelli degli altri produttori. *Super Scramble Simulator* (SSS) è davvero eccellente.

SSS non offre nulla di nuovo alla storia dei computer giochi.Non ha storia, trama, violenza, sesso, messaggi politici e non è nemmeno un gioco su licenza. E allora a che gioco sta giocando la Gremlin? Beh, invece di "gonfiarlo" a furia di pubblicità, si sono preoccupati di renderlo divertente e giocabile, senza stare a dire a tutti quanto sarebbe stato stupendo.

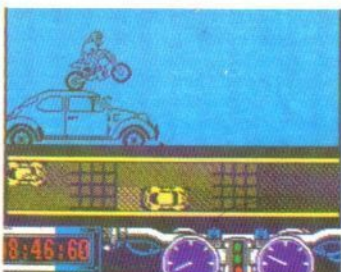
L'idea è elementare. Salite sulla moto e cercate di completare nove circuiti fuoristrada. Le difficoltà sono crescenti ed il tempo a disposizione sempre minore. Tutto qui. Sembra un po' noioso, vero?

Ma, ovviamente, non lo è. Il piatto principale è il divertimento, seguito da una porzione enorme di giocabilità e da un abbondante contorno di dettagli. Anche se va classificato come simulazione, non lo è fino in fondo: l'accento è posto più sulla guida che non sul funzionamento della macchina: sapete cosa intendo dire, vero?, tenere i giri giusti quando si scala una salita, rallentare nei tratti rocciosi o con dossi, ecc.

La veduta è laterale, come in *Kickstart*, ma c'è dell'altro: proprio sotto la finestra principale, troviamo una vista in pianta del percorso. E, affrontando i tracciati progressivamente più difficili, gli ostacoli non sono più solo al centro della pista; non c'è più nulla da aggirare e, come nello slalom, ciascuna curva saltata comporta una penalità in termini di tempo.

Non sarà il gioco piu ispirato che ci sia e, probabilmente, nemmeno il più originale, ma chi se ne frega, quando il gioco è così divertente?

Coraggio, fatevi un giro!

Ce la farete a saltare quei CINQUE bidoni.

Gli farete un bel buco al parabrezza! Beh, così impara a guidare un maggiolino.

VERSIONE SPECTRUM

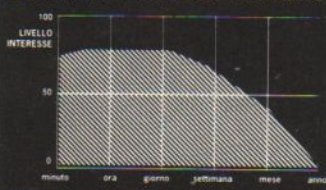
Su un sistema monocromatico, il gioco non fa una grande impressione. Uno sprite grosso, ben animato e dettagliato si staglia su uno sfondo che scorre come il velluto. La risposta ai controlli è pronta e si ha un'ottima sensazione a giocarlo. Provatelo!

GRAFICA	9	FATTORE QI	6
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 830

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L15000c • L15000d	USCITO
AMSTRAD	L15000c • L15000d	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO

I controlli ben pensati e le numerose variabili rendono Super Scramble Simulator difficile da abbandonare. È la dimostrazione che i giochi di vecchio stampo non moriranno mai.

http://speccy.altervista.org/

688 ATTACK SUB

La ELECTRONIC ARTS a quota periscopio...

I SOTTOMARINI da un miliardo di dollari non sono dei giocattoli, e la vita a bordo di un qualsiasi sommergibile a propulsione nucleare può essere monotona anche in tempo di guerra, il che rende dubbiosi se vale la pena di farne delle simulazioni.

Diversamente dalle altre simulazioni di volo/combattimento, dove l'azione è veloce e violenta (in quelle buone, per lo meno), quelle di sottomarino sono tutte tattica, copertura e intuizione delle mosse del nemico. Come si sfugge ad un cacciatorpediniere armato di siluri autocercanti che ha individuato con precisione la nostra posizione, specie se è più veloce di noi?

Non è facile, ma è fattibile. Riuscirci dà un senso di sollievo e di soddisfazione che non si trova in alcun altro tipo di simulazione, ed è in questo che sta il bello.

688 Attack Sub è basato su un sottomarino Classe Los Angeles (ma, come alternativa, si può optare per un classe Alpha sovietico) con 10 missioni già programmate. Una volta scelta la missione, e se essere il comandante americano o quello sovietico, vi si presenta la schermata principale: uno scorcio di vita quotidiana a 500 metri sotto il livello del mare.

Da questa schermata si passa, poi, alle altre sezioni del sottomarino, (sala lancio, plancia, periscopio e così via) e tutto il gioco ha luogo passando da una all'altra, a seconda dei dati che si ricevono.

Le missioni sono piuttosto varie e di difficoltà crescente, anche se l'aspetto politico è questionabile. Tutti gli aspetti del gioco sono bene bilanciati. Azione e suspense ne fanno una delle migliori simulazioni nel suo genere.

Giocarlo da soli è già bello, ma contro un altro avversario, via modem, è addirittura eccezionale. Ma anche con l'aggiunta di questa opzione non sarà attraente per gli amanti degli sparatutto.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Basta un'ora per familiarizzarsi con i comandi, ma sarà difficile combattere il nemico senza avere imparato le manovre di base. È solo allora che il divertimento inizia davvero, e può durare per mesi.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L69000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

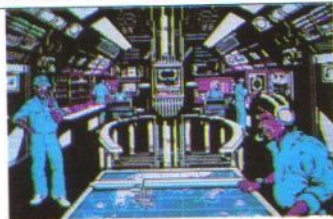
VERSIONE PC

La versione VGA è eccellente, la grafica in EGA è buona e quella CGA sufficiente. Il sonoro non è niente di speciale ma ciò non lo rende meno meno divertente. È facile farci la mano, per un simulazione, e vi terrà sulla corda dall'inizio alla fine. Non starete a silurare navi dalla mattina alla sera, ma d'altronde questo non avviene neanche nella realtà.

GRAFICA	9	FATTORE QI	7
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 847

QUALE STANDARD PER IL PC

Le case di software che scrivono giochi per il PC hanno un problema. Quale standard grafico devono considerare? Tutti hanno il CGA, ma non è che impressioni granché nel settore dei colori su schermo; l'EGA è meglio, ed è ormai lo standard nel mercato americano, ma pochi giocatori italiani hanno montata la scheda sul loro computer; lo standard VGA è il massimo, ma chi può permettersi di spendere tutti quei soldi per una scheda VGA e per un monitor hi-res? L'EA ha deciso di produrre 688 per tutti gli standard - sarebbe bello se altre case di software cominciassero a seguirla. Prima si riuscirà a guidare il mercato verso lo standard EGA ed oltre, meglio è...

Attack Sub in CGA per le masse .

La grafica VGA per i pochi che ce l'hanno.

THE MUNCHER

■ **Gremlin, versione recensita C64, L15000c • L15000d**

"Ritorna, Chuck, ritorna..." Non ci sono molti giochi basati su personaggi della pubblicità, specialmente su quelli della pubblicità di caramelle. Questo è basato su Muncher, il protagonista della campagna pubblicitaria delle Chewits (delle caramelle, appunto, n.d.r.). un mostro che "divora tutto quello che incontra sul suo cammino", ben noto ai bambini inglesi.

L'azione ha luogo in Giappone, dove alcuni scienziati hanno rubato le uova del Muncher (che siete voi), il quale per riaverle demolirà strade ed edifici, divorerà esseri umani e cosi via, perché il mondo intero sappia quanto poco ha gradito la cosa, almeno finché non le avrà ritrovate e le avrà portate in un deposito di scorie radioattive, dove potranno schiudersi (e dandovi vite supplementari).

Giustamente, ai giapponesi, l'idea che quella montagna di carne se ne vada in giro distruggendo i loro bei palazzi e divorando cittadini non va affatto a genio, ragione per cui fanno intervenire le loro forze armate. Ed ecco che carri armati, elicotteri e paracadutisti gli sparano addosso, e ogni colpo a segno riduce le sue limitate riserve di energia, a meno che non riesca a mangiarseli.

The Muncher dimostra che non sono necessari né un manuale di 100 pagine, né una "completa animazione frontale" per realizzare un bel gioco. E' divertente, specie per i giovanissimi e, se anche può sembrare datato, quello che gli manca in originalità è compensato dal divertimento che offre e dalla bella presentazione.

Mangia, mastica, ecc.

GRAFICA	7	FATTORE QI	2
AUDIO	5	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 650

RAFFLES

L'esordio in 3D isometrico a 16-bit della EDGE

LADRO, gentiluomo, parente povero del più noto collega francese Arsenio Lupin, Raffles è, alle origini, un sottoprodotto della letteratura gialla d'oltremanica. Le affinità del personaggio con il protagonista di questo gioco si fermano però, oltre al nome, soltanto alla rispettabile professione esercitata: quella di esperto in furti con destrezza nelle dimore altrui.

Raffles, il videogame, è la riedizione di *Inside Outing*, un classico del genere con grafica 3D isometrica. La storia parla di un ladro intrappolato in una casa degli orrori da una vecchia megera con il compito di recuperare sedici preziose gemme nascoste nei posti più impensabili dal di lei marito, gia' defunto ma sadicamente maldisposto a privarsi dei gioielli anche da morto.In concreto stiamo parlando di un'avventura dinamica tra le più classiche, in cui l'ambiente è rappresentato dalle stanze della casa, viste dall'alto in perfetta assonometria e percorse dal nostro protagonista e rappresentante su video, un giovanotto in jeans e maglione a strisce, alla ricerca delle gemme da riportare alla vecchiaccia. Come trama siamo già alla sagra dell'ovvio, ma anche il resto non scherza.

Per dare un po' di sale alla ricerca sono stati cosi' inventati ostacoli in grado di rendere la partita un po' più intrigante. Lo scopo è assolto da una serie di animali surdimensionati che scorazzano per la casa e non esitano, in caso di contatto ravvicinato, a privare il nostro eroe della linfa vitale che gli è indispensabile per portare a termine l'impresa. Si tratta di ridicoli canarini da venti chili (quelli che fanno CCIOOPP!) e di topi che potrebbero mangiarsi tranquillamente il miglior gatto del vostro cortile, residui di qualche esperimento con il piccolo chimico della simpatica buonanima cui accennavamo sopra.

Raffles inizia la sua ricerca nell'atrio dell' abitazione. Tra poco faranno la loro comparsa topi giganti, maialini e volatili.

Non vi state strappando i capelli dall'entusiasmo? Neanche noi, specie dopo avere iniziato una partita. Raffles, guidato da joystick o da tastiera, vaga per le stanze della casa, peraltro ben disegnate e curate nei particolari, con la naturalezza di un robot a cui manca qualche ingranaggio, e in quell'ambiente si trova a suo agio come la foto di Gullit su una bandiera interista. Per trovare le gemme deve mettere a soqquadro tutte le camere, spostando mobili, suppellettili, e cercando, naturalmente, nascondigli segreti. Può portare con se' un oggetto per volta, che potrà essergli man mano utile per superare i trabocchetti del gioco. La vecchia lo aspetta al primo piano, e davanti ai suoi piedi deve riporre le gemme di volta in volta conquistate dopo aspre lotte con i volatili e i roditori assassini. La sostanza del gioco è tutta qui, e per trovare qualche altro stimolo dovremmo cominciare ad inventare. Meglio dunque fermarsi e mandarvi direttamente alle conclusioni.

Raffles è un arcade-adventure che sembra concepito ad uso esclusivo dei giovani alle prime armi, non solo nei giochi di questo genere ma anche con i computer in generale, e francamente questa categoria di utenti è l'unica a cui *Raffles* può dare qualche brivido.

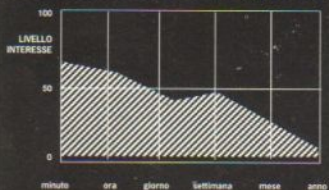
"Ehi, ricordati che sei un ladro gentiluomo. Scendi subito dal tavolo da biliardo..."

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L42000d	USCITO
ATARI ST	prezzo n.c.	USCITO

VERSIONE AMIGA

La classica grafica isometrica è resa bene anche se la potenza del 16-bit non è riuscita ad aggiungere niente di più di quello che potete vedere su uno Spectrum. Qualche particolare come l'animazione e gli oggetti che cadono e che non si rompono potevano essere resi meglio. Gli indovinelli sono anche carini e logici ma qualche volta diventano irritanti. Il sonoro non è niente di particolare.

GRAFICA 7 — FATTORE QI 7
AUDIO 3 — FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 520

CURVA INTERESSE PREVISTO

Inizialmente rimarrete colpiti soprattutto dalla grafica ma rapidamente vi accorgerete

http://speccy.altervista.org/

Recensiamo due titoli per il PC Engine per darvi un'idea di quello che verrà.

WORLD COURT TENNIS

Uno smash vincente per il PC Engine

WORLD *Court Tennis* è la migliore simulazione di tennis in assoluto, per qualsiasi tipo di macchina. La grafica e il suono non sono niente di speciale, ma la giocabilità è impareggiabile. Come se ciò non bastasse, ben quattro giocatori possono partecipare sia agli incontri singoli, che a quelli doppi.

Un'ottimo aspetto di questo gioco è che rispecchia appieno la realtà - potete fare tutto quello che avviene normalmente in una vera partita di tennis: i tiri corti e i pallonetti, i backspin e i topspin, i passanti incrociati e i tiri in profondità, le schiacciate e le volée. Anche per il servizio vale la stessa cosa: potete dare alla palla l'effetto a destra o a sinistra, lanciarla a fondo campo, colpirla violentemente con rapidità, e, addirittura, sconcertare l'avversario con un servizio deviato.

Tutto ciò può sembrare un po' complicato, ma i comandi di *WCT* sono eccezionali e, dopo un paio di partite, riuscirete ad effettuare facilmente qualunque tiro.

Anche la presentazione su schermo è eccellente. All'inizio della partita i giocatori scelgono un personaggio. Ognuno ha caratteristiche diverse. Ad esempio, un personaggio effettua molto bene i servizi ma è scarso nel rovescio, mentre ad un'altro riescono facili il diritto e il servizio, ma è fermo sulle gambe. La scelta dei personaggi è vasta e riuscirete senza dubbio a trovarne uno che si adatta al vostro stile di gioco.

Praticamente, la visione del campo è completa come se vi trovaste sulla linea di fondo, nonostante un leggero scorrimento dello schermo che serve a mantenere la palla in posizione centrale. La cosa può sembrare un po' strana, ma funziona a meraviglia dando quasi l'impressione di assistere a una partita trasmessa per televisione.

Il gioco si attiene strettamente alle regole del tennis, con i cambi di campo, i colpi nulli, e i net. C'è perfino uno schermo che vi mostra la percentuale dei primi servizi riusciti, il numero di "ace", e il numero di punti realizzati.

La cartuccia contiene anche un divertente gioco di ruolo/tennis, nel quale intraprendete una missione giocando a tennis contro tutti i cattivi che incontrate. Il manuale è molto particolareggiato ma, sfortunatamente, è tutto in giapponese e quindi è illeggibile.

World Court Tennis è un gioco straordinario. Se lo comprate, non dovrete più preoccuparvi della pioggia che interrompe il torneo di Wimbledon - potrete giocarlo voi stessi.

PIANO DELLE USCITE	
PC ENGINE prezzo n.c.	USCITO
Non sono previste altre versioni	

GRAFICA 8	FATTORE QI 5
AUDIO 9	FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 895	

Wimbledon si sta rodendo il fegato - questo gioco gli dà del filo da torcere.

Pallonetti, passanti incrociati, colpi di rovescio... WCT ha proprio tutto.

DUNGEON EXPLORER

Gauntlet per il PC Engine supera l'arcade

Questa è un fantastico clone di *Gauntlet*, in cui da uno a cinque giocatori sono impegnati in una missione per detronizzare il re malvagio.

All'inizio del gioco, ciascun giocatore sceglie un personaggio: guerriero, bardo, mago, strega, elfo, alfiere, gnomo o ladro. Ognuno ha poteri, capacità, e punti deboli diversi. Una volta riunita l'allegra brigata, ha inizio la missione.

Il gioco si svolge su una mappa prestabilita,suddivisa in 14 diversi livelli. Alcuni sono accessibili fin dall'inizio, ma è consigliabile dirigersi verso la zona del primo livello - i livelli superiori sono popolati da creature che annientano i novizi.

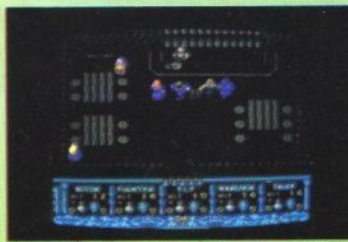
Lo scopo è quello di inseguire e distruggere la creatura gigante che risiede in ciascun livello. Così facendo, ogni personaggio acquista dei poteri extra e si può accedere a nuovi livelli della mappa. Il conseguimento dei poteri extra è d'importanza vitale, poiché andando avanti il gioco diventa molto difficile.

La forza di *Dungeon Explorer* sta nel modo in cui il gioco si sviluppa man mano che continuate ad andare avanti, con le porte segrete che si schiudono permettendovi di accedere ai nuovi livelli. Non si tratta di un semplice sparatutto - anche se ci sono delle sotto-missioni da compiere e degli enigmi da risolvere. Il gioco è estremamente gratificante ed il fatto che vi venga data una parola d'ordine, in modo che la prossima volta potrete continuare a giocare da dove vi eravate interrotti, vi spinge a continuare a giocarlo

La grafica ed il sonoro sono eccezionali: gli sprite sono piccoli ma dettagliati deliziosamente, gli sfondi fantasiosi, ed alcuni motivetti vi faranno credere di avere un'Amiga.

GRAFICA 9	FATTORE QI 7
AUDIO 8	FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 890	

PIANO DELLE USCITE	
PC ENGINE prezzo n.c.	USCITO
Non sono previste altre versioni	

Migliore della versione coin-op di Gauntlet

Serve un'interfaccia per 5 giocatori.

GALAXY FORCE II

Dalla SEGA... un regalo grandioso

GALAXY *Force II* della Sega è un'enorme macchina idraulica da bar apparsa verso la fine dell'anno scorso. Si tratta di uno dei coin-up più impressionanti usciti finora e vanta una grafica tridimensionale ultramoderna, controllata addirittura da un processore a 16-bit e da due a 32-bit.

Ovviamente, eravamo scettici riguardo alla conversione per il Sega. Avranno forse fatto il passo più lungo della gamba? Sorprendentemente, la risposta sembra essere no. E' un'ottima conversione che coglie in pieno lo spirito e l'atmosfera del coin-op originale.

Il giocatore controlla una navicella e compie una serie di missioni suicide solitarie, in stile *Afterburner*, in quattro territori nemici: tre diversi pianeti (vulcanico, artico, e tropicale) e uno spazio aereo con traffico intensissimo.

All'inizio del gioco si seleziona uno di questi livelli e la missione incomincia. Prima di tutto, dovete combattere contro le squadriglie di astronavi nemiche che vi lanciano contro dei missili. Quando cercate di volare sopra un pianeta, la superficie scorre rapidamente sotto di voi e dovete anche prestare attenzione ai pericoli naturali di quel particolare mondo - ad esempio, le trombe d'aria sul pianeta artico o le lingue di fuoco su quello vulcanico.

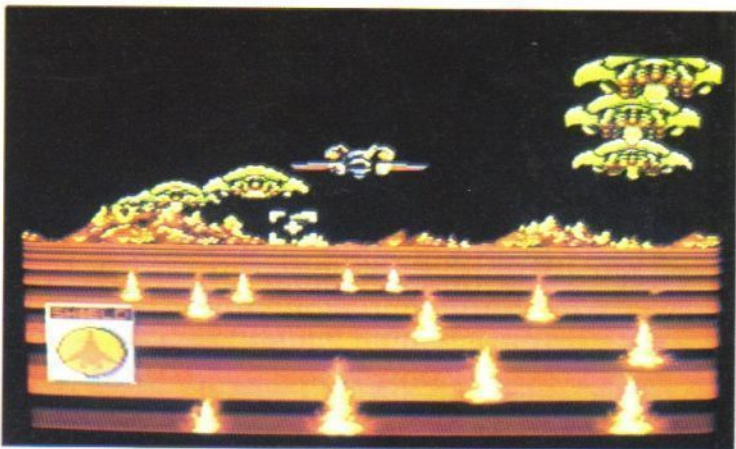
Il contatto con una navicella nemica o con gli ostacoli naturali indebolisce lo scudo della vostra astronave, che appare in basso allo schermo, sulla sinistra. Se scompare completamente, termina la missione.

Fortunatamente, la vostra astronave è in grado di rendere "pan per focaccia" sparando una serie interminabile di proiettili e di missili autocercanti, che puntano automaticamente sui bersagli nemici sotto tiro.

Se riuscite a sopravvivere abbastanza a lungo, passate alla seconda parte della missione - il tunnel. Evitando i missili e le pareti (se le colpite, lo scudo s'indebolisce notevolmente), dovete appunto scendere lungo un tunnel tortuoso e ben delimitato e raggiungere il centro nevralgico, che dovreste conquistare con una scarica di missili autocercanti per completare il livello. Al totale delle navicelle nemiche distrutte corrispondono dei punti bonus e, ripristinati gli scudi, eccovi pronti per la missione successiva.

Questo prodotto della Sega è certamente un'ottima conversione, che rende giustizia al gioco. *Galaxy Force II* ha infatti conservato tutti gli stimoli e le emozioni della versione arcade e, benché sia stato fatto qualche taglio, comprende quasi tutte le caratteristiche del coin-op.

La grafica talvolta si muove un po' a scatti, ma gli sprite hanno tinte vivaci e gli effetti tridimensionali sono rapidi e convincenti - lo scenario del pianeta di fuoco è particolarmente ispirato. Anche il suono è piacevole, con effetti e motivi realizzati abbastanza bene.

Sebbene abbia solo quattro livelli, *Galaxy Force II* è un gioco impegnativo che renderà felice per parecchio tempo anche il più abile giocatore di spara-e-fuggi.

GRAFICA 7	FATTORE QI 1
AUDIO 7	FATTORE GIOCO 9

K-VOTO 815

PIANO DELLE USCITE		
SEGA	prezzo n.c.	USCITO
Non sono previste altre versioni		

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

TNT

Ecco per voi altri fantastici trucchi, tra cui la seconda dispensa della grande guida di Mike Singleton alla Terra di Mezzo. Nelle altre pagine troverete consigli esclusivi per The Kristal, un super aiuto su Hybris, trucchi per soppraffare i fantasmini di Pacland, l'ultima (promesso: è proprio l'ultima) "gabola" per Robocop per C64, consigli per Millenium 2.2 e Neuromanser.

HYBRIS

Ecco alcune gabole per lo sparatutto della Discovery per Amiga.

Caricate il gioco e aspettate che appaia la schermata dei record. Digitate COMMANDER e premete il pulsante del joystick. Ora, durante la partita, premete F10 per rendere la vostra astronave invincibile (gli extra della vostra astronave dovrebbero funzionare anche con il trucco attivato). Premendo i tasti da F2 a F6 otterrete tutti i differenti extra. Avete a disposizione anche un infinito numero di bombe smart.

Premete F9 per completare il livello. Con F10 attivate e disattivate la vostra invincibilità quando lo desiderate.

Se non volete essere invincibili ma modificare il numero di vite, ecc., tenete premuta la barra spaziatrice durante il caricamento per accedere alla schermata delle opzioni.

PACLAND

Chiunque abbia dei problemi con gli affamati fantasmini di *Pacland* dovrebbe immediatamente leggere questi suggerimenti truffaldini, ma utilissimi.

VITE INFINITE

All'inizio scegliete una partita per due giocatori e portate il primo di questi il più lontano possibile. Guidate nel primo viaggio di ritorno il secondo giocatore fino al secondo cactus e fate che lo spinga da sinistra a destra così da far apparire un cerchio giallo. Collezionate il cerchio e perdete la vita del secondo giocatore. Continuate a giocare col primo giocatore. Fate poi spingere nuovamente il secondo cactus dal secondo giocatore, ancora da sinistra a destra e raccogliete il cerchio giallo. Misteriosamente il primo giocatore non morirà fino a quando il secondo giocatore continuerà a raccogliere i cerchi gialli.

CONSIGLI

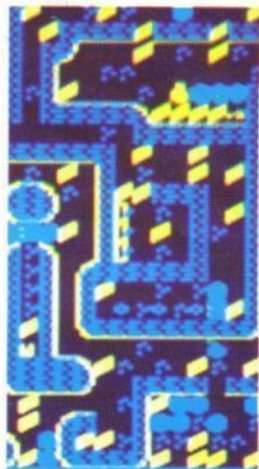
Livello 1: Spingete da destra a sinistra il terzo idrante che incontrate per ottenere un casco. I piccoli fantasmi smetteranno di cercare di uccidervi. Spingete da destra a sinistra il terzo cactus. Questo vi renderà temporaneamente invisibili; ciò viene indicato dal lampeggiamento da giallo a bianco di Pac.

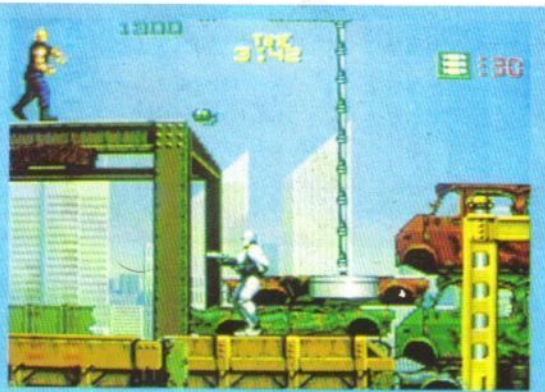
Livello 2: Nel viaggio di ritorno spingete il primo ceppo nella foresta da sini-stra a destra. Si libereranno alcuni palloncini - prendeteli perché valgono 100 punti l'uno. Spingete, sempre da sinistra a destra, il secondo piccolo ceppo nella foresta nel viaggio di ritorno per passare al livello 3.

Livello 3: Quando siete nella foresta per la prima volta spingete il secondo ceppo da destra a sinistra e avanzerete di un piccolo tratto.

REPTON MANIA

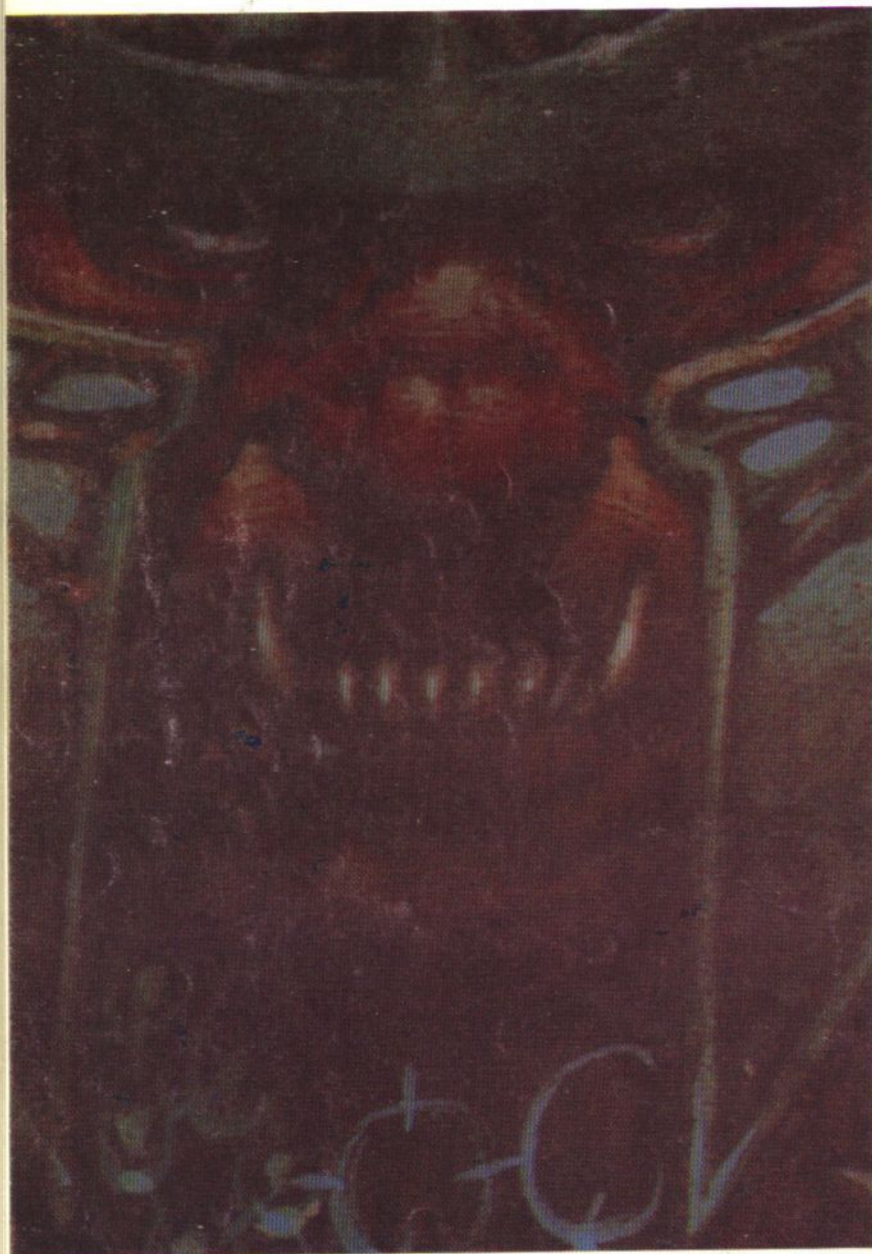
Questo gioco di enigmi convertito recentemente dal BBC allo Spectrum comprende Repton 1 e 2. Per accedere ad uno dei 12 livelli di Repton 1 ecco le password:

SCHERMO B	ASP
SCHERMO C	CROCODILE
SCHERMO D	EARTHWORM
SCHERMO E	SEASNAKE
SCHERMO F	ANEMONE
SCHERMO G	BASILISK
SCHERMO H	CEPHALOPOD
SCHERMO I	ANNELID
SCHERMO J	LEVIATHAN
SCHERMO K	OPHIDIAN
SCHERMO L	KING COBRA

ROBOCOP

Questo è definitivamente l'ultimo trucco per la versione C64 di *Robocop*: quando appare lo schermo lampeggiante dei record digitate SUEDEHEAD per accedere al secondo caricamento. Digitate poi DISAPPOINTED quando appare lo schermo lampeggiante dei record. Ecco tutto. Assolutamente nient'altro. Finito.

PREMI!

Causa lettere senza grinta inviate a K-Box, TNT assegna due premi. I due lettori che si aggiudicano i giochi messi in palio dallaLAGO Soft Mail, l'organizzazione di vendita per corrispondenza, sono Pierlorenzo Rollero per la strategia di Millenium 2.2 e Marco Biondi per i consigli su Neuromancer. Inoltre il secondo libro di NEUROMANCER e vinto da Mario D'Atri

http://speccy.altervista.org/

Dove si narra di Battaglie di Tempi Passati, e si rivela il Destino del Possessore dell'Anello...

LA CAMPAGNA MILITARE

Ci sono molti modi di sconfiggere Sauron. Non vi darò una ricetta per un successo istantaneo, bensì una collezione di idee che vi aiuteranno nel vostro cammino.

La mia prima speranza di vittoria arrivò durante una campagna poco ortodossa. Ignorai l'avvertimento datomi al Consiglio di Elrond e decisi di scortare Frodo ai piedi del Monte Doom con armate di elfi, uomini e nani, portando anche Gandalf e il resto della Compagnia, rischiando la sconfitta alle porte di Mordor. Da Rivendell la Compagnia si diresse ad est per incontrare gli elfi di Thrandull al ponte sul Fiume Andulin. Da lì, l'armata continuò a est verso Mirkwood per incontrarsi con gli Uomini di Dale e i Nani delle Iron Hills nel punto in cui la strada si biforca verso sud.

Dopo aver aspettato che arrivassero tutti i contingenti, l'armata così riunita marciò a sud lungo la strada che attraversa Mirkwood, tenendo sia un'avanguardia che una retroguardia sulla strada e il Possessore dell'Anello al sicuro in mezzo. La marcia era lenta e cauta, gli obiettivi venivano stabiliti di giorno in giorno per mantenere ordine tra i numerosi contingenti. Assalti occasionali degli Orchi furono respinti con relativa facilità e quando l'esercito uscì finalmente da Mirkwood, i suoi ranghi furono ingrossati ulteriormente da Celeborn e gli Elfi di Lorien.

Alla fine, al Cancello di Morannon, dopo una battaglia furiosa, l'armata aprì un varco tra le difese di Mordor e invase le pianure verso il Monte Doom. Senza essere attaccato, l'esercito arrivò proprio ai piedi di Monte Doom, con Frodo ancora in forma nonostante il suo lungo viaggio con un fardello così importante. Sentendo la vittoria a portata di mano decisi, per pura curiosità, di mandare Gandalf a Barad-dur a scoprire cosa vi stava succedendo. Non appena egli lasciò l'esercito che avevo raccolto ai piedi del Monte Doom, questa fu attaccata ripetutamente da orde di Orchi. Resistette al primo assalto. Indebolita ma ancora sulle sue posizioni, l'armata resistette anche al secondo assalto. Poi, al terzo assalto, venne il massacro; tutti, compreso il Possessore dell'Anello, morirono nella battaglia e le mie speranze di vittoria svanirono proprio all'ultimo momento! Se fossi stato meno precipitoso e avessi tenuto Gandalf con l'esercito avrei probabilmente conquistato una grandiosa vittoria! Ecco cosa si guadagna ad essere curiosi!

Ecco qui, invece di ricette rischiose, alcuni ottimi suggerimenti.

GANDALF

Gandalf in battaglia ha poteri straordi-

WAR IN MID

nari ed è l'unico personaggio sotto il vostro controllo in grado di sconfiggere i Nazgul, Saruman o Sauron in un testa a testa. Gandalf da solo può sgominare un'intera compagnia di Orchi. Perciò Gandalf dovrebbe essere usato dove ce n'è più bisogno. Se state cercando di far entrare Frodo in Mordor di soppiatto, allora è meglio utilizzare Gandalf a Minas Tirith. Se invece intendete far scortare Frodo, Gandalf è una magnifica guardia del corpo!

I NAZGUL

Anche i Nazgul hanno poteri straordinari in battaglia. Il Possessore dell'Anello, non accompagnato, può evitare i Nazgul prendendo sentieri che non attraversano i percorsi del nemico nella campagna militare di Sauron. Nel caso dei Nazgul, la discrezione è la politica migliore e il modo migliore di aver a che fare con loro è di evitarli del tutto. Sono assolutamente capaci di massacrare un'intero esercito.

SAURON

Sauron, come i Nazgul, è da evitare assolutamente. In ogni caso egli passa gran parte del suo tempo entro i confini di Mordor stesso. Se si avventura oltre i confini del suo infame reame, sarà per una distanza molto breve. Ad esempio, non c'è alcun pericolo di incontrarlo a Minas Tirith.

SARUMAN

Anche se non micidiale come i Nazgul, Saruman è una potenza da non sottovalutare in battaglia. Solitamente lo si trova entro il triangolo compreso tra Orthanc, Edoras e Helm's Deep, ma potrebbe occasionalmente tentare di conquistare la cittadella di Minas Tirith. Se questa è ben difesa, è difficile che Saruman da solo abbia successo.

LA DIFESA DI MINAS TIRITH

Se Minas Tirith cade prima che il Possessore dell'Anello raggiunga il Monte Doom, tutto è perduto. Perciò la sua difesa è di vitale importanza. Si difende meglio con truppe fresche. Non solo queste sono piene di vigore e forza, ma non hanno bande di Orchi vendicativi alle loro calcagna.

Non appena un esercito conquista una vittoria in difesa di Minas Tirith, dovrebbe essere spostato (se la forza dei difensori rimanenti lo consente). Questo attirerà lontano dalla cittadella, e nelle vicinanze dell'esercito vittorioso, le orde di Orchi vendicativi provenienti da Mordor.

In base a questo piano, Minas Tirith dovrebbe essere pesantemente presidiata nelle prime fasi della guerra, quando la maggior parte degli orchi di Sauron compie missioni d'assalto. Man mano che un numero gli assalti vengono respinti, l'enfasi degli attacchi di Sauron si concentra più sulla vendetta e un numero minore di truppe fresche può tenere Minas Tirith mentre i primi difensori attirano le forze principali del nemico da qualche altra parte. Tenete sempre a Minas Tirith un numero di forze sufficienti a respingere un attacco dei Nazgul.

LA DIFESA DI ALTRI LUOGHI

Non siate sentimentali nella difesa di altri caposaldi. Attestate su un caposaldo le vostre truppe uccideranno più orchi, ma i caposaldi stessi servono solo a ritardare l'assalto finale a Minas Tirith. È meglio risparmiare le forze per respingere quell'assalto finale che avere le vostre armate massacrate in difesa di un lontano caposaldo.

I Rohirrim, per esempio, non dovrebbero abbandonare Helm's Deep alla leggera, ma una volta che il corpo principale dei loro eserciti si è riunito costituendo una formidabile armata, dovrebbero intraprendere il viaggio per Minas Tirith prima che le loro forze vengano frammentate contro interminabili scontri con le ondate di orchi.

MOVIMENTI ALL'APERTO

Più grande è l'armata più è difficile rimanere uniti. Nella Guerra degli Anelli, gli eserciti sono composte non solo da differenti unità, ma anche da diverse razze, rendendo così molto più difficile mantenere in formazione un esercito durante una lunga marcia. Il gioco simula questo, e scoprirete che le unità di un esercito alla quale è stato assegnato un obiettivo lontano, presto si spargeranno lungo il percorso, ognuna cercando di muoversi alla sua massima velocità nella direzione che considera migliore. Fastidioso, ma realistico.

Per tenere unito un esercito, dovete sacrificare la velocità e stabilire degli obiettivi più vicini, facendo una pausa ad ognuno finché non siano arrivati i ritardatari. Se volete ottenere il massimo dell'unità di una formazione, dovete stabilire il suo percorso quadrato per quadrato: viaggerà molto lentamente ma in modo sicuro.

Se volete scortare il Possessore dell'Anello ed essere certi che le truppe lo proteggano passo a passo, la cosa migliore da fare (e allo stesso tempo farlo muovere alla sua massima velocità), dovete mandare gli eserciti davanti a lui in modo che lo precedano. Così, mentre procede, viene "passato" di esercito in esercito. Non appena supera un esercito, quest'ultimo viene spedito di nuovo davanti. Abbastanza spesso questa tattica previene gli attacchi degli orchi: le avanguardie o le retroguardie respingeranno gli orchi prima ancora che questi riescano ad avvicinarsi al Possessore dell'Anello.

Il movimento su strada è più scorrevole, ma è facile che gli eserciti cerchino delle scorciatoie se la strada non è diritta. Per tenere gli eserciti sulla strada, ogni volta segnate come loro obiettivo successivo il punto dove termina la linea retta per quella sezione di strada. Il viaggio su strada è anche meno massacrante per le vostre truppe.

SIATE CORAGGIOSI

Sauron non sarà sconfitto da tremolanti mammolette - siate coraggiosi! Mordor non è inespugnabile. I Nazgul non sono invincibili. Persino Sauron stesso può essere sconfitto in battaglia. Proteggete bene Minas Tirith, ma ricordate sempre che il vostro obiettivo principale è di portare l'Anello fino al Monte Doom. Per far sì che il Possessore dell'Anello raggiunga il suo obiettivo, il Nemico deve essere distratto ad ogni occasione, anche se questo significa attaccarlo ripetutamente nei caposaldi di Mordor stessa. Il giocatore che, come Denethor, pensa solo alla difesa è destinato a fallire. Nel libro, il Possessore dell'Anello raggiunge il Monte Doom con soli due compagni, procedendo unicamente al coperto. Questo non è l'unico modo. Non c'è garanzia, ma Frodo può ugualmente riuscire a raggiungere il Monte Doom scortato da un'armata sufficientemente poderosa. La scelta, naturalmente, sta a voi.

Nel caso che gli Hobbits a 16-bit si sentano un po' tagliati fuori, ecco una lista che fornisce i luoghi dove si trovano gli oggetti importanti da trovare nella Terra di Mezzo.

OGGETTO	*LUOGO*
Scettro d'oro	A ovest di Annuminas
Martello di Dwarven	A nord di Erebor
Fiasca nera	A sud del Monte Gram
Mithrail Mail	"
Freccia rossa	"
Sfera d'argento	Nelle rovine a est del Monte Gundabad
Fiasca nera	A Tuckbrough
Bastone nodoso	A est di Buckland
Lama elfica	Nella casa di Tom Bombadil
Rotolo di corda	A Lorien
Fiala luminosa	"
Mantello elfico	"
Palantir	A sud di Forlond
Spada Antica	A sud di Ost-in-Edhil
Mithril Mail	A Belegost
Mithril Mail	A Rivendell
Pozione curativa blu	A nord delle White Towers; Nella cittadina alla foce del Fiume Isen; ai Grey Havens; a Michel Delving.

Per accelerare il trasferimento dell'Anello, date la Sfera d'argento a Thranduil nel suo palazzo; date lo Scettro d'oro a Danethor a Minas Tirith; e date la Freccia Rossa a Theoden a Edras.
★ A. Thaya-Paran, Essex

DLE EARTH

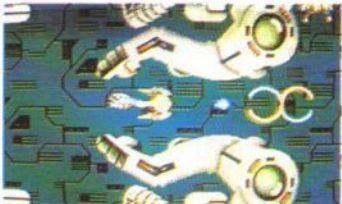
THE KRISTAL

PER TUTTI I DANCIS FRAKES CHE HANNO PROBLEMI A TROVARE IL CRISTALLO DI KONOS, ECCO UNA SERIE DI CONSIGLI CHE SE UTILIZZATI INSIEME SI TRASFORMANO MAGICAMENTE IN UNA SOLUZIONE COMPLETA. SE NON VOLETE AIUTO FERMATEVI QUI - SIETE STATI AVVERTITI!

• Trovate il mendicante e dategli, per due volte, degli Skringle. Dancis prenderà automaticamente il pomo della spada dalla sua coppa.
• Trovate Gloop (che è il piccolo alieno vestito in tuta spaziale) e chiedetegli "What do you do?". Dovrebbe fornirvi delle informazioni ed invitarvi a palazzo.
• Dirigetevi al palazzo e dite alla guardia "I have an invitation". Una volta entrati recatevi nella stanza di Nedrod e fategli quattro domande. Vi fornirà le informazioni necessarie sulla missione del Capitano Frake.
• Visitate il Kring, ascoltatelo, e poi accettate gli Skringle che vi offre.
• Incontrate la Principessa e ditele "It's a secret". Prendete l'Anello di Belz che vi donerà.
• Prendete la pergamena dall'arcata a destra della porta verde e portatela alla sala del teletrasporto.
• Comperate alcuni Froodle e Frandana da Sereena nella piazza del mercato per incrementare la vostra forza. 5 Skringle dovrebbero bastare.
• Date l'elemosina a Boris il maggiordomo.
• Entrate nella porta verde, passate sotto l'arcata centrale e poi dirigetevi a sinistra. Entrate nello spazioporto a poi salite a bordo dell'astronave.
• Selezionate l'icona in alto per Zapminola. Durante il viaggio nello spazio è meglio decelerare all'apparire degli alieni. Cercate di mantenerli il più piccoli possibile mentre gli sparate. Appena avete distrutto l'ondata d'attacco, accelerate verso il pianeta ma siate pronti a rallentare all'apparire di altre creature. Continuate in questo modo fino all'atterraggio sul pianeta.
• Su Zapminola, trovate Zia Polly e chiedetele "Who are you?". Offrite i necessari Skringle e accettate il Multipep.
• Collezionate la chiave nella parte sinistra della piazza principale. Entrate nella testa dei Kring, usate la chiave per andare al piano di sopra e collezionate gli Heatpro Tab dal bordo del letto. Ritornate alla nave.
• Selezionate l'icona per Glysta. All'arrivo sconfiggete lo spadaccino (per guadagnare esperienza) e prendete lo Psychisorber sulla destra.
• Ritornate alla nave e selezionate l'icona per Feltina.
• Usate immediatamente gli Heatpro Tab come protezione contro il calore (e che altro sennò?) e poi trovate la Spada delle Sfere (che non può essere presa se il pomo non è già nell'inventario di Frake).
• Allenatevi a maneggiare la spada e poi tornate su Zapminola.
• Trovate il Pirata Bianco e donate soldi al fondo per i bambini di Minolan.
• Date degli Skringle a Malagar ed entrate nella testa di Kring.
• Comperate i Grelge e i Fisionchip per avere forza extra.
• Salite le scale e ascoltate la radio.
• Salite a bordo della nave e prendete qualsiasi destinazione.
• Seguite lo Scorpione Blu attraverso l'Anello Magico. Dopo che sono passati il pirata Redhead e la Principessa, usate l'Anello di Belz (non funzionerà se non sarete in possesso della pergamena).
• Chiedete a Malvalla "Where am I?". Accettate la Cintura delle Sorelle Celestiali. Dancis ritorna alla nave automaticamente.
• Selezionate l'icona per Magno.
• Per sopravvivere alla Cellula Mentale, Frake ha bisogno di un minimo di 100 punti forza e 35 punti psichici. Appena rilasciato, Dancis deve uccidere Redhead in un duello alla spada.
• Affrontate Finn Shadok in un duello psichico; può essere sconfitto se avete già preso il Psychisorber e se Frake riesce ad essere più rapido e preciso.
• Una volta sconfitto Shadok entrate nella porta che si apre e osservate il finale. L'armonia dell'universo è stata ristabilita.

TRUCCHI SEGA

R-TYPE

Quei furbetti dei giapponesi hanno piazzato un livello speciale segreto nella versione Sega di R-Type, a cui si accede dal quarto livello. A metà strada del percorso, dirigetevi verso i due pilastri in cima allo schermo (vedi foto) e cercate di posizionare la R-9 vicino alla colonna di sinistra.
Quando appare l'alieno rosso in cima, fate marcia indietro verso il pilastro e sulla sinistra apparirà un altro alieno rosso. Il tempismo è critico: l'R-9 deve praticamente scontrarsi con entrambi i pilastri e l'alieno rosso allo stesso tempo. In caso di successo lampeggerà lo

schermo ed entrerete nel livello speciale, con armi speciali da collezionare. Se non vi riuscite subito, continuate a provare - funzionerà.
Se non riuscite ad arrivare al quarto livello, potrete ottenere crediti extra ruotando il paddle/joystick in senso orario durante il conto alla rovescia alla partenza. Si possono ottenere fino a 12 crediti, ma questo trucco funziona solo una volta per partita.
Comunque, se ruotate il paddle/joystick in senso antiorario, entra in funzione il controllo dei suoni di R-Type. Si possono così ascoltare le 17 sequenze sonore premendo le freccie destra-sinistra sul controller e poi premendo il pulsante 1. Dopo il 17, premendo il pulsante 2 e la freccia a destra sul controller si ottengono i suoni da 18 a 95, sempre attivati dal pulsante 1.
Ecco, questo dovrebbe soddisfare i possessori di un Sega almeno per un po'...

■ Simone Bregni Castigliole d'Asti
■ Gabriele Pasquali Lavagna

IMPOSSIBLE MISSION II

Lo Yodas Crew è un gruppo di Salerno molto conosciuto dai lettori delle riviste di videogiochi. La loro specializzazione è la musica e soprattutto le POKE. Eccone una per IMPOSSIBLE MISSION II versione PC

Caricare il DEBUG, inserire il disco del gioco ed eseguire i seguenti comandi:

```
N IM.EXE (Return)
L (Return)
F 44F0 L4 90 (Return)
G (Return)
```


http://speccy.altervista.org/

POOL OF RADIANCE

Quando ha saputo al telefono che aveva vinto il premio per il miglior TNT del mese, Maurizio Masini ha pensato bene di ricambiare inviandoci il seguito dei consigli apparsi su K5. Eravamo in dubbio se pubblicare ancora dei TNT su Pool of Radiance, ma una volta letto il papiro scritto da Maurizio sono svaniti come neve a mezzogiorno (mmm...un'immagine molto poetica, n.d.r.): è pieno di informazioni, umorismo, neologismi e altro ancora. Se potessimo dargli un altro premio lo faremmo...Diteci voi se non lo meriterebbe.

Eravamo rimasti all'arrivo alla Kovel Mansion. Se volete potete "castare" ma assegnate ai vostri thieves l'incombenza di aprire ciò che trovate e abbiate pietà per i più deboli....

Credo che più facile di così non si possa! Tornate (e daje...) dal Clerk (a proposito, carina vero?) per i vostri compensi monetari e non. Se pensate adesso di essere sufficientemente forti e con almeno 1 (meglio 2) M.U. a livello 5, magari armati di wands vari (Lightining, fireball, paralyze) potete partire alla volta dell'isola di Thorn, dove si trova la Sokal Keep infestata.

Colà una volta entrati nell'edificio centrale facente parte del tempio(ed avere sconfitto parecchi) vi troverete davanti ... e dietro un branco di orchetti, Hobgoblins, Goblins e Koboldi, tutti piuttosto incavolati.

Non risparmiate pure gli incantesimi e le spadate se volete arrivare al bello. Infatti, una volta sconfitti i nemici, potrete accedere all'altare sconsacrato (musica d'organo, prego). Conversate con gli spiriti (cosa? Non sapete che dire? Ricordatevi dell'elfo morto vicino all'entrata, o leggete il box dei trucchi e libererete così l'isola).Tra l'altro esplorando i dintorni si possono scoprire anche delle porte magiche. Dove? Bè, a NE!

Conoscendo adesso la parola magica per evitare gli Undead, il ritorno non sarà un problema. Potrete ristorarvi e ricaricarvi a volontà una volta giunti a Phlan, dove, sempre dal Clerk, saprete che il servizio di traghetti è stato ripristinato. Olè!

A questo punto vi verrà chiesto probabilmente di recuperare il tesoro della famiglia Cadorna (di origine italiana?), tanto per non restare con le mani in mano.

Arrivati alla Textile House (vi anticipo che sarà duretta ora), vedrete che Goblins e Undead vi attendono ...famelici. Esplorate, comunque, la zona a N. ed entrate con un vostro thief nel pozzo, per proseguire poi verso SE. Qui non potrete accamparvi, eventualmente spostatevi velocemente nella biblioteca, ad E.

Liberate il simpatico prigioniero ad E (previo recupero delle chiavi) e lui vi guiderà nel luogo del tesoro. Mi raccomando, la discrezione è una virtù! Volendo potreste anche vagare per la zona circostante, sta a voi scegliere. Riconsegnato il tesoro ed avuto il premio finale, avrete credo l'imbarazzo della scelta. Potreste ripulire definitivamente lo slum AW di Phlan .oppure la biblioteca. O, ancora, decidervi ad esplorare la zona AS della Kovel Mansion (la Wealthy) e il tempio di Bane a.W della stessa. Se poi vi viene addirittura offerto di liberare il cimitero, accettate pure, ma aspettate di essere un po' alti di livello (almeno 6-7) con tutti i personaggi per iniziare l'opera (altrimenti rischierete di prendere la cittadinanza dello stesso...). Ma iniziamo con ordine.

Lo slum: rimane solo un edificio, nella Rope Guild a SW, da controllare. Ci sono dentro Trolls e Ogres: non male. Aiutatevi con le fireballs e sarà fatta. Occhio al Troll che si riprende e vi attacca alle spalle! In ogni modo avrete occasione per spaventarvi meglio più avanti.

Library: mi pare ci fosse rimasto da raccogliere i libri bana, fatelo con calma poi affrontate il guardiano all'uscita (questi bibliotecari sono sempre pallosi...). Cercate di non farvi colpire (facile, dite voi) e sarà fatta. Ah! Mi scordavo di dirvi di tornare come sempre a prendere gli XP ed i soldi dal Clerk.

Wealthy: uno dei luoghi più ricchi e meno protetti. Per una banda di mascalzoni come voi sarà uno scherzo, per cui non ci sono commenti da fare.

Qualche parola va invece spesa per il tempio. Vi ricordate i simboli di pelle (leather symbols) trovati nello Shire vicino a Podal Plaza? Bene, se non li avete conservati è come essersi dati una zappata sul ditone. Ri-iniziate da quel punto o evitate il tempio. Se potete entrare, controllate gli incantesimi per sicurezza, e poi dirigetevi verso l'altare per distruggerlo. Adesso ci sentiamo dopo la battaglia... Ci siete tutti? Adesso mettete su on l'opzione search e iniziate a cercare lungo tutto il perimetro e lungo le panche, non si sa mai (io lo so!) cosa si può trovare.

Solita tiritera per il ritorno e le procedure di incasso-avanzamento di livello e così buona parte di Phlan è ripulita.

Credo che adesso vi possa essere chiesto di seguire un'asta a Podal Plaza, bene, la missione è semplice, basta far credere che sia carnevale ed essere discreti, attenti e poi pazienti. Anche per questo "lavoretto" avrete una piccola ricompensa.

Mmh... Che ore sono? Mezzanotte...!? OK allora si può partire per il cimitero di Valhingen, dove dicono alberghi anche un vampiro... Mah! Comunque, mi dicono dalla regia, conviene prima recarsi negli outdoors, a NW sulle montagne e cercare il dragone (vedi box) per farsi dire umilmente come ci può aiutare. Premetto che si può andare al cimitero anche senza passare dal dragone, però non potrete così liberarlo definitivamente. Nel caso 1, recuperate la bottiglia (questo implica il risolvere una missione non ancora annunciata...) e poi recatevi nuovamente dal dragone che vi dirà che farne. Nel caso 2 recatevi direttamente al cimitero. Ci siamo tutti (quelli del caso 1 e 2)? Bene, allora iniziate ad esplorare gli edifici in muratura (cioè non i loculi) e scofiggete i nemici all'interno. I più insidiosi sono le mummie e gli spectre: i primi paralizzano e gli altri drenano livelli di energia! Quin-

http://speccy.altervista.org/

di occhio a questi! Credo che in 2-3 volte, cioè 2-3 viaggi all'esterno per ristorarvi, ce la farete. Prendete tutto quello che trovate e cercate il vampiro. Si nasconde dietro una porta segreta a NE. Purtroppo solo quelli dotati di bottiglia (cum genius annesso) potranno "ucciderlo", gli altri solo farlo sparire (riappare nei pressi del sarcofago al centro del tempietto fatto a croce). Bè, la rincompensa c'è per tutti, in ogni modo, ed è anche molto succosa. Possiamo ora lavorare anche all'esterno. Infatti alcune delle missioni richiederanno che troviate l'accampamento dei Koboldi (se non l'avete già trovato), dei Nomadi (non quelli di Guccini!) e dei Lizard Men. Le uniche difficoltà stanno nel reperirli (sono come gli idraulici...), mentre per distruggere gli accampamenti non ci sono certo problemi. I Nomadi vi offrono anche di festeggiare, forse attendono il ritorno di qualche ragazza... Provare per credere! Per i Lizard Men date un'occhiata al box delle strategie.

Tornate per la ricompensa, altre missioni vi attendono, ma ci siamo quasi. Credo che la piramide inquinante di Yarash sia un buon prosieguo. Non sapete come arrivarci? Cercate la barca nei dintorni del lago, allora. La mappa la trovate (per quel poco che serve) sul Journal, sempre che prima abbiate recuperato la rispettiva entry! Comunque familiarizzato col sistema di teletrasporto esplorate i corridoi. Fate attenzione ai Driders, un consiglio: avvicinatevi a distanza di Melee per evitare che lancino gli Speels). Trovato il laboratorio (vedi box) e distruttolo, ucciso Yarash, esplorate con l'aiuto del Dial i dintorni. Fate ritorno, dopo che vi sarete gustati la scena animata, a Phlan, da dove partiremo insieme per i Gates, naturalmente non in gita turistica ma per liberarli!!

Acquistate il carro, per camuffarvi e farla in barba ai Bugbears. Una volta dentro, entrate in una delle torri e attaccate gli Ettin e gli altri rinnegati che trovate. Usate pure tutti gli incantesimi che ritenete necessario, poi potrete recuperare le forze proprio lì. Infatti, ucciso il primo gruppo, riposatevi bene poi entrate nella seconda torre e fate lo stesso della prima. Infine quando sarete nuovamente pronti uscite incontro ai Bugbears, che a quel punto vi faranno semplicemnte ridere, visto quello che avete passato. Un consiglio: mirate prima ai M.U., perchè sono i più pericolsi a distanza.

Avrete così liberato i Gates che danno l'accesso al castello, per il quale dovrete ancora aspettare un pochino. Tornate indrè e (uffa! Non ve lo ridico più, ok?) seguite le solite procedure. Il Clerk vi manderà alla ricerca di un erede-bambino rapito dai mercanti di schiavi. Fate rotta nuovamente per gli outdoors e cercate l'accampamento per i Buccaneers (vedi box) a W.

Entrate tranquilli, nessuno sospetta di voi. Intanto che girate, date un'occhiata ai prigionieri e agli animali, sono questi ultimi la "chiave" della situazione, a meno che non vogliate menare di brutto le mani! Volendo si può parlare con il capitano. Ma non è che sia indispensabile. L'importante, lo ridico, è voler bene agli animali! Una volta fuggiti, in ogni caso, potrete fare ritorno per... ripartire di nuovo, in una nuova veste però: quella di ambasciatore!! Tra l'altro finalmente scoprirete chi diavolo c'è in quelle stanze del Council così protette dalle guardie!

Il Council Man Cadorna (non quello di prima) vi manderà infatti a Zhentil Keep con un dispaccio segreto. Partite orgogliosi ma con un occhio di riguardo. Siate cordiali e ubbidienti e non vi accadrà niente. A cena conversate con tutti del più e del meno, cercando di non scoprirvi troppo e di carpire, invece, qualche notiziola. Andate poi a riposare e dormite sonni... quasi tranquilli! Maledetti! Sono dei traditori! Uccideteli e inseguiteli per tutto il castello quei doppiogiochisti. Al vostro ritorno a Phlan farete fuggire così quel venduto di Cadorna (che fosse davvero italiano...?). Oooh! Finalmente ci siamo: l'ultima missione, quella decisiva, affidatavi dal gran consiglio in persona. Dovete trovare ed uccidere Tyranthraxus, il male personificato che sta minacciando la ritrovata pace di Phlan.

Attraversate i Gates ed entrate nel perimetro esterno del castello. Troverete ciò di che mascherarvi da alcune donne. Adesso potete andare a farvi benedire, cioè, prima che lo facciano reagite e avrete tra l'altro delle nuove armi. Vi ricordo che potrete ristorarvi solo nelle torri a guardia dei Gates! Passate nella zona NW e qui son cavoli acidi. C'è pieno di Fire Giant immuni ai fireballs ma non ai lampi, per fortuna. Una volta sconfitti danno XP a palate però che fatica...!! Da queste parti in ogni stanza c'è da menare le mani, per fortuna che ci sono anche delle specie di cavernicoli che ci permettono di "castare" qualche fireballs di sfogo! Evitate per ora il labirinto.

Proseguite verso E e mettete anche qui tutto a ferro e fuoco. Liberate gli schiavi e non fate caso alle password , non servono. Cercate comunque negli edifici, per vedere ci fosse qualcosa di interessante. Scendete a S per la parte finale. Non so se la racconterete... ehm... cioè, occhio a non cedere proprio ora! Una volta finito il lavoro all'esterno recatevi presso una delle porte per il labirinto. Entrati nel labirinto, schiacciate le biscette e fate rotta verso il centro, non disdegnando gli angoli. Si può anche attraversare le spine, ma se avrete bisogno del sarto, sarà per l'ultima volta!

Entrate da E nell'edificio centrale e fate fuori la controfigura di Tyranthraxus (credevate fosse quello vero, eh?). Poi uscite, girate intorno ed entrate adesso da W. Attenzione ai finti muri! Salite e discendete pure le scale che volete e reclutate il mago (tra l'altro credo che qui ci sia un baco: infatti il nemico attacca ma poi sul più bello sparisce...mah!). Attenzione alla medusa, dicono che abbia dei begl'occhi ma nessuno se lo ricorda...!

Entrati nella stanza del boss vi attende una sorpresina: circa 20 guardie con 87 HP ciascuna. La tattica per sconfiggerle è nel box se vi interessa, altrimenti buona fortuna! Se passerete anche questa ennesima prova vi troverete al cospetto di Tyranthraxus che vi proporrà addirittura di unirvi a lui. Io personalmente non me la sono sentita dopo tutta questa fatica di farmelo amico, così l'ho attaccato e ucciso senza nessuna tattica particolare. Al che si svolge una gradevole scenetta "mistica" e indi venite trasportati di nuovo a Phlan.

Adesso il gioco è davvero finito: sparisce l'ufficio del clerk (grrr! Non mi ha lasciato neanche il telefono!) ma potete continuare a girare per le locazioni, direi, quasi all'infinito. Con questo penso di aver concluso e vi auguro buon divertimento, sperando che questa mia guida passo-passo vi abbia permesso di giungere alla fine senza togliervi il gusto di giocare questa ottima avventura.

CONSIGLI E STRATEGIE PER AD&D.

- Con chi ha un basso Q.I. siate astuti, altrimenti non rendetevi scortesi nel parlare.
- Se non volete combattere ogni volta che attraversate Podal Plaza, avvicinatevi e poi discutetene.
- Fate copiare gli Scrolls ai vostri M.U. e Clerics in maniera equa, cioè un incantesimo per uno.
- Fate sempre identificare gli oggetti magici a Phlan, saprete così cosa state usando. In ogni caso provate le armi e le armature (ma attenzione a quelle "cursed") e poi controllando gli HP e la AC scegliete le più convenienti.
- Cercate qua e là per gli outdoors! Ci sono un sacco di caverne e di giardini nascosti.
- Quando avrete molta roba da portare, per non ridurre ulteriolmente i punti movimento, raccogliete solo gemme e gioielli e non scambiateli se non lo stretto necessario.
- Presso i Lizars Men ci sono parecchie "pool": tuffatevi solo dopo aver ucciso gli occupanti, pena la punzecchiatura!!

Prima di affrontare una situazione pericolosa o di entrare in una nuova zona, salvate sempre il gioco, magari su un disco diverso dal solito, per sicurezza. Vedrete che ne vale sempre la pena.

TRUCCHI

- Per sconfiggere le guardie di Tyranthraxus bisogna avere molte charm person e fireball. Usate i fireballs (2-3 max) su quelle più lontane dal gruppo. Passate poi a "charmare" le altre senza sosta. In poco tempo avrete raddoppiato le vostre forze e dimezzato le altre.
- Parole magiche: Lux, per gli spettri e Samosud per le guardie Undead all'esterno del tempio. La terza parola sul papiro dell'elfo è un "pesce"!
- Sequenza del lancio dei sassi per il teletrasporto all'interno della piramide: 2 lanci la prima volta, poi sempre 1 un lancio; Vi troverete così all'entrata del laboratorio.

NOME	DISCON	COORDINATE
Kobolds	8	06,15
nomads	7	12,11
Lizard Men	8	11.08
Dragon	6	10,09
Buccaneers	6	12,31

L'IMMAGINAZIONE ALLA TASTIERA

Dite che sareste capaci anche voi di creare uno spara-e-fuggi di successo? Pensate di poter essere il prossimo Andrew Braybrook?
Bene, dimostratelo!!!

La rivista K e la Lago, distributrice esclusiva per l'Italia dei programmi Palace/Outlaw, invita tutti i lettori a creare uno shoot 'em up o sparatutto per Amiga con il programma Shoot 'Em Up Construction Kit (SEUCK) della Palace/Outlaw.

I migliori giochi verranno "recensiti" su K mese dopo mese e tra questi verrà selezionato, ad insindacabile giudizio di una commissione formata dalla redazione di K e da un rappresentante della Lago, il migliore programma in assoluto che riceverà un premio favoloso. Aspettare per credere!

NOTA Potranno partecipare solo coloro che invieranno insieme al gioco da loro creato, il token o tagliando incluso nel manuale di istruzioni italiano, allegato alla confezione del programma. Verranno scartati tutti quei giochi non accompagnati da detto tagliando.

Premi ed ulteriori regole verranno annunciati sul prossimo numero. Quindi occhio all'edicola!

NEUROMANCER

ATTENZIONE!
Per un deprecabile errore il compilatore dei codici pubblicati nel numero scorso ha "cannato" due codici link. Questa volta, invece di ghigliottinarlo, l'abbiamo mandato a combattere contro un AI senza il chip Evasion. Lo so che siamo crudeli, ma quando ce vo' ce vo'...
Ecco i codici corretti:

Eastern Seabord	Eastseabod
Tozoku	Yakuza

Inoltre la password del secondo livello della Bank Gemeinschaft è Verboten (con UNA sola T) e la password del 2° livello dell'Eastern Seabord è Longisland tutto attaccato. Infine il codice del secondo livello del database dei Panther Moderns non è Permafrost. Ma neanche noi sappiamo qual'è. E voi?

I trucchi, suggerimenti, codici, ecc. pubblicati in questo "speciale" sono frutto dell'intelligenza collettiva (ohibò, n.d.r.) di Marco Biondi di Firenze e Mario D'Atri di Buttrio (UD)

COME ARRIVARE AL COMLINK 6.0
I consigli di Andrea Sassi pubblicati nel numero scorso andavano benissimo, tranne che c'era una piccola dimenticanza: forse nella fretta di scrivere Andrea s'era dimenticato di dire dove si trova il Comlink 6.0, bene ecco che rimediamo: nel database della Tozoku.

COME INTASCARE 30.000 CREDITI E VIVERE FELICI E CONTENTI
Ecco un modo elegante, direbbe Arsenio Lupin, per intascare 30.000 crediti a spese di un non ben identificato correntista della Bank Gemeinschaft.
Collegatevi alla Bank of Zurich. Non essendoci una password, utilizzate il SEQUENCER 1.0 per entrare nel database e aprite un conto di almeno 1000 crediti.
Quindi uscite e collegatevi alla Bank Gemeinschaft. Selezionate dal menu l'opzione FUNDS TRANSFER, inserite al prompt il codice 646328356481, poi il link code BOZOBANK, quindi l'ammontare di 30.000 crediti ed infine il numero di conto 712345450134.
A questo punto uscite dal DB e collegatevi alla Bank of Zurich e, voilà, il gioco è fatto. Neanche Arsenio Lupin avrebbe saputo fare di meglio.

COME TOGLIERE DI MEZZO LARRY MOE
Se non riuscite ad incontrarvi con Lupus nel retrobottega del negozio Mirrorsofts, la colpa è tutta di quel losco figuro di Larry Moe. Per toglierlo di mezzo dovete farlo arrestare. Non certo un'azione meritevole per un cyberpunk come voi, ma d'altronde non c'è altro modo.
Collegatevi al 2º livello del DB della polizia e inserite in nome di Larry Moe e la sua BAMA ID (062788138) fra la lista dei ricercati. Ora potrete accedere al retrobottega ed incontrare il capo dei Panther Moderns, il quale ha qualcosa per voi. Basta chiederglielo...

CONSIGLI VARI ED EVENTUALI
1 - Cercate di imparare velocemente cosa è utile e cosa no, in modo da non essere costretti a vendere organi per mancanza di soldi. Se abbassate troppo la costituzione è praticamente impossibile "breakkare" gli ICE più potenti (figuriamoci poi uccidere le AI!).

2 - Per decodificare le password bisogna alzare il livello del chip Cryptologye ciò costa un sacco di soldi. Per evitare di spenderli tutti in questo modo, cominciate una partita e guadagnate un bel gruzzoletto di soldi vendendo i vostri organi. Prendete il chip al Gentleman Loser, andate da Jiulius Deane e fatevi aumentare il chip Cryptology fino al 4º livello. Quindi salvate la partita. Ogni volta che avrete bisogno di decodificare una parola, salvate la situazione attuale, caricate la partita salvata precedentemente, decodificate la parola e riprendete il gioco.

3 - Se avete bisogno di ricomprare degli organi, usate il chip Bargaining (che trovate da Julius Dreane) appena entrati nel Body Shop: vi farà un super sconto!

4. Julius Deane ha anche una bella maschera antigas che vende a poco prezzo. Per lui è Exotic hardware.

5. Il cliente del Donuts World è un poliziotto. Sarebbe molto igienico se per parlargli usaste il chip Coptalk.

6 - Non serve pagare l'avvocato quando vi arrestano, tenete i i soldi nel Money chip e fatevi pure multare sul conto in banca. Attenti però a non esagerare con gli arresti perché potrebbero decidere di terminarvi!!!

7 - Se entrate nella Bank Gemeinschaft (non sapete leggere i cartelli? Siete autolesionisti?) il codice d'accesso è BG1066.

8 - Ricordatevi di salvare la partita prima di entrare in una nuova zona del cyberspace o di affrontare un combattimento importante: se qualcosa va storto potrete sempre rimediare i danni.

9 - La rotellina dei codici, detta ufficialmente PAX Verification Code Wheel (avete il gioco originale, vero?), contiene molte parole riguardanti il gioco che possono esservi molto utili a farvi venire l'ispirazione su cosa chiedere ai vari personaggi che incontrate.

10 - Se avete dei deck non troppo capaci vedete di tenerci solo i programmi realmente utili, magari avendo anche l'accortezza di comprare il chip Debug e di innalzarlo al 4º livello.

11 - All'inizio di un combattimento con un ICE, ricordatevi di usare gli Interface Corruptor (Slow e Jammies): vi faciliteranno le cose.

12. A meno che non abbiate l'Easy Rider non potete passare da una zona del Cyberspace all'altra, quindi se volete arrivare ad un database di una particolare zona, dovete collegarvi al cyberspace da un jack di una delle locazioni il cui DB sia nella zona desiderata.

13 - Se riuscite a sconfiggere un AI, tutti i chip da combattimento che avete usato aumentano di un livello.

LISTA DEL SOFTWARE

NOME	DESCRIZIONE
ACID	Virus anti-ICE (cyberspace)
ARMORALL	Riveste con un armatura il deck
BATTLECHESS	Programma di scacchi
BLAMMO	Virus malefico: non usare MAI!!!
BLOWTORCH	ICE Breaker Good
COMLINK	Software di comunicazione
CONCRETE	ICE Breaker Best
CYBERSPACE	Programma di comunicazione
DECODER	ICE Breaker Good
DEPTH CHARGE	ICE Breaker Best
DOORSTOP	ICE Breaker Better
DRILL	ICE Breaker Better
EASY RIDER	Permette l'accesso a tutta la matrice
HAMMER	ICE Breaker Good
INJECTOR	Virus anti-ICE (cyberspace)
JAMMIES	Interface corruptor: ferma gli ICE
KGB	Porta al database KGB
LOGIC BOMB	ICE Breaker Best
MIMIC	ICE bypass (cyberspace)
PROBE	Programma di informazione (cyberspace)
PYTHON	Virus anti-ICE (cyberspace)
SLOW	Interface corruptor: rallenta i colpi degli ICE
SCOUT	Visualizza i livelli di un database
SEQUENCER	Permette di entrare al 1º livello di un DB
THUNDERHEAD	Virus anti ICE cyberspace)

DOVE TROVARE COSA
Le liste di software qui sotto riportate si riferiscono al livello massimo del database. Entrando a livelli inferiori, se ne possono trovare di meno.

BANK GEMEINSCHAFT
Decoder 1.0
Budgetpal 24.0
Receipt Forger 7.0

BANK OF BERNE
Armorall 1.0
Slow 3.0
Probe 10.0

BELL EUROPA

Thunderhead 4.0
Acid 5.0
Cyberspace 1.0

COPENHAGEN U.
Comlink 4.0
Decoder 1.0
Probe 4.0
Jammies 1.0

Doorstop 1.0

CRAZY EDO
Comlink 2.0

DARPO
Thunderhead 3.0
Injector 3.0
Jammies 2.0

Concrete 2.0
Drill 3.0

EASTERN SEABORD
Comlink 5.0
Thunderhead 2.0

FREE MATRIX
Blammo 1.0

Toxin 18.0
Megadeath 4.0
Centurion 5.0
Snailbait 14.0

GENTLEMAN LOSER
Pickupgrils 1.0
Blowtorch 1.0
Hammer 1.0
Probe 3.0
Slow 1.0
Injector 1.0
Drill 1.0

GRIDPOINT
Jammies 3.0
Thunderhead 3.0
Hammer 5.0
Injector 3.0
Armorall 2.0

HOSAKA
Comlink 5.0
Hammer 4.0
Concrete 1.0
Mimic 2.0
Injector 2.0
Slow 2.0

INSA
Armorall 3.0
Hammer 6.0
Logic Bomb 3.0
Injector 5.0
Doorstop 4.0

IRS
Jammies 1.0
Hammer 2.0
Mimic 1.0

KGB
Slow 5.0
Armorall 4.0
Logic Bomb 6.0
Concrete 5.0
Depth Charge 8.0
Probe 15.0
Injector 5.0
Jammies 4.0

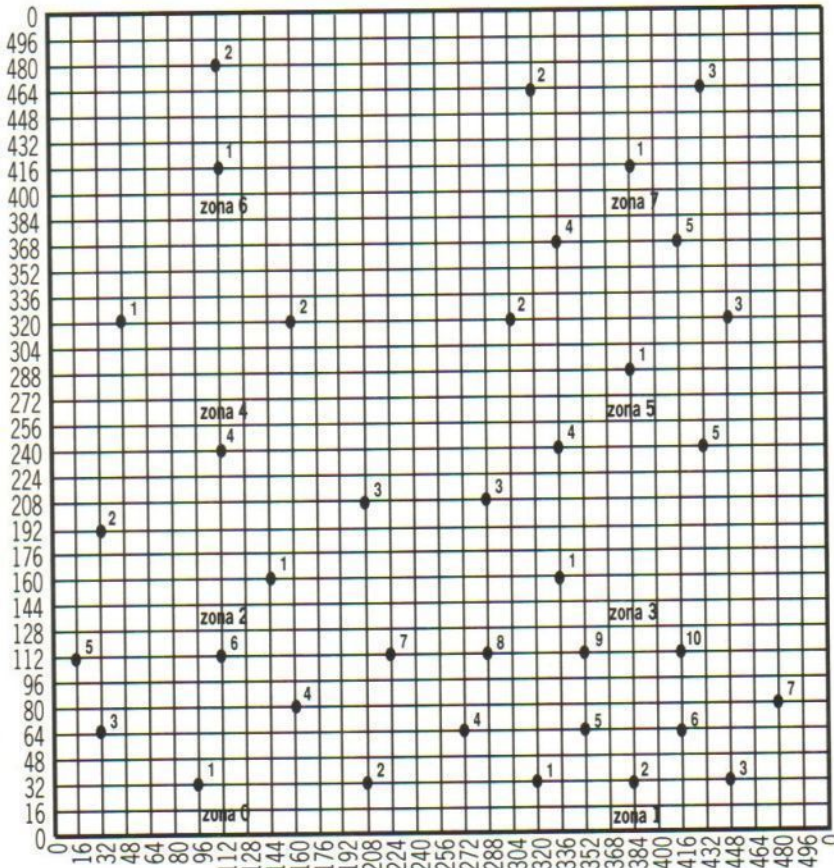
METRO HOLOGRAFIX
Decoder 1.0
Blowtorch 1.0
Drill 1.0
Probe 1.0
Comlink 1.0

MUSABORI
Kuang Eleven 1.0

NASA
Probe 1.0
Python 2.0
Blowtorch 4.0
Decoder 4.0

NIHILIST
Python 5.0
Slow 4.0
Acid 3.0
Logic Bomb 3.0

PANTHER MODERNS
Comlink 3.0

MAPPA DEL CYBERSPACE

ZONE 0
1) Psycologist 2) Regular Fellows 3) Consumer Review 4) World Chess 5) Asano Computing 6) Cheap Hotel 7) Panther Moderns
ZONE 1
1) Copenhagen U. 2) Eastern Seabord 3) N.A.S.A. 4) I.R.S. 5) S.E.A. 6) Gentleman Loser 7) Tozoku 8) Tactical Police 9) Free Matrix 10) Central Justice
ZONE 2
1) Hosaka 2) Hitachi Biotech 3) Musabori 4) Fuji Electric
ZONE 3
1) Bank of Berne 2) Screaming Fist 3) Free Sex Union 4) D.A.R.P.O. 5) Turning Registry
ZONE 4
1) Sense/ Net 2) Grid Point
ZONE 5
1) Bell Europa 2) Gemeinschaft 3) I.N.S.A. 4) Bank of Zurich 5) Nihilist
ZONE 6
1) Kgb 2) Maas Biolabs
ZONE 7
1) Tessier- Ashpool 2) Phantom 3) Allard Tech

Mindbender 3.0
Chaos Videosoft 1.0
Blowtorch 3.0
Decoder 2.0
Thunderhead 1.0
Cyberspace 1.0

PHANTOM
Memlock 1.0

PSYCHOLOGIST
Thunderhead 1.0

SCREAMING FIST
Slow 3.0
Depth Charge 3.0
Python 3.0
KGB 1.0
Armorall 1.0
Easy Rider 1.0

SEA
Comlink 4.0
Sequencer 1.0
Thunder head 2.0

TOZOKU
Comlink 6.0
Blowtorch 1.0
Decoder 1.0
Blowtorch 3.0
Drill 2.0
Acid 1.0

WORLD CHESS
Battlechess 4.0

MICROPROSE SOCCER

Ringraziando il buon Gianmarco Capitanio di Mestre (VE) per i suoi "onesti" consigli sull'ottimo calcio della Microprose, ecco ora quelli "sleali" per chi desidera vincere un campionato del mondo senza continuare a cambiare squadra nel corso dello stesso. Le modalità di impiego sono le solite: resettate il gioco, introducete la/e poke/s e fate ripartire lo stesso con le pokes di restart seguite dalla SYS.

POKE 40999,169 e POKE 41000,0.
Per indebolire TUTTE le squadre avversarie consentendovi di vincere la coppa senza fatica: basta essere in grado di battere l'OMAN (e non ci vuole poi molto...)

POKE 18542,169 POKE 18543,53 POKE 18544,133 POKE 18545,1 e SYS 18542
Per far ripartire il gioco (N.B. Resettando il gioco si perde una piccolissima parte di terreno di gioco dietro la porta superiore: è regolare e non influenza minimamente il gioco).
Se invece siete dei fautori del De Conbertin e vi interessa solo partecipare, eccovi due poke "innocenti" per chi vuole gustarsi il game da spettatore.
1- POKE 35989,208
Il demo game verrà sempre disputato da una squadra contro se stessa! (POKE 35989,240 per ripristinare la condizione normale).
2- POKE 34779,44
Durante lo svolgimento del mondiale TUTTI gli incontri verranno disputati come in un demo game e potrete così assistere anche alle partite tra altre squadre per veder maturare il risultato mano a mano. (POKE 34779,76 per ripristinare la condizione normale).
■ Alessandro Diano

A SETTEMBRE SU KAPPA...

K diventa GLOBALE, con notizie:
• Dagli USA, dove curiosiamo cosa il gigantesco CES di Chicago riserva agli amanti del divertimento elettronico nel campo dell'hardware e del software.
• Dalla Germania, dove incontriamo la crema dei programmatori e autori teutonici di computer giochi.
• Dal Giappone, dove scopriamo alcuni strani e curiosi gadget.
Più le solite Prove su Schermo, Notizie, Musica & Grafica, ecc.

MILLENNIUM 2.2

T'N'T DEL MESE

Questa strategia per *Millennium 2.2* di Pierlorenzo Rollero gli fa vincere il premio per il miglior trucco del mese. Che ne dite, non se lo è meritato?

ENERGIA

La prima cosa a cui pensare nella base lunare è l'energia. All'inizio, infatti, la base è alimentata a batteria e la produzione energetica è bassa, quindi attivate il SolaGen Mk I.

Ora portatevi nel padiglione Research e selezionate la cartelletta "energy": progettate l'Mk II.

Quindi portatevi nel padiglione Resource ed attivate la trivella per procurarvi la materia prima necessaria.

Una volta che sarete state avvertiti che la ricerca sull'Mk II è terminata,costruitelo portandovi al padiglione Production.

Mentre l'Mk II è in produzione, progettate l'Mk III. Quando la produzione dell'Mk II è terminata, installatelo. Procedete così fino all'Mk X (ricordate che il generatore seguente si può costruire solo avendo già in funzione il precedente).

SONDE

Una volta costruito l'Mk X, progettate i mezzi di trasporto: costruite almeno cinque sonde (probe) e mandatele a prendere dati su qualche luna o pianeta. Un buon pianeta da cui cominciare è Callisto. Lanciate almeno cinque sonde così avrete molti dati da elaborare. Quando le sonde atterrano, iniziano a trasmettere dati: selezionate "Colonization" e iniziate la ricerca nel pianeta sul quale è atterrata la sonda. Dopo alcuni giorni di ricerca si potrà sapere se il pianeta è colonizzabile o no.

GRAZER E ASTEROIDI

Una volta progettati i mezzi di trasporto, costruite almeno otto Grazer e mandategli sugli asteroidi, dove potranno trovare e raccogliere materie prime. Fate passare i giorni e quando il bollettino vi dirà che un Grazer ha trovato dei minerali, fategli raccogliere e riportatelo sulla Luna. Continuate per un po' a mandare i Grazer avanti e indietro per gli asteroidi, poiché all'inizio l'unica fonte di materie prima non presenti sulla Luna sono gli asteroidi, quindi sondatene diversi

Dopo un po' che giocate vi dovrebbe arrivare la comunicazione di indipendenza di Marte il quale, essendo già colonizzato, non è accessibile. Ora iniziate a progettare i caccia e i laser orbitali che vi serviranno in seguito. Quando verrete attaccati usate questa procedura: selezionate il padiglione di difesa e lanciate i caccia, impugnate il joystick (o il mouse se vi trovate bene) e distruggete l'astronave nemica, continuando così finchè non le avrete distrutte tutte quante.

LA PRIMA COLONIA

Mentre si svolge questo lavoro di ricerca di

materie prime, continuate le ricerche nei vari campi e costruite anche 6 noduli per aumentare la capacità della base. Quando avete sufficiente materia prima per costruire un S.I.O.S., una nave colonia, e un carrak, potete smettere di sondare gli asteroidi. Costruite un S.I.O.S. e mandatelo su Callisto (o dove volete voi) per fondare una colonia. Costruite un Carrak e caricateci un Solagen Mk X o Mk IX, più due fighter per rispondere ad eventuali evasioni. Finché non conquistate Marte non lasciate le colonie senza difese. Attenzione, però, a non lasciare indifesa la Luna: se avevate solo due fighter, costruitene altri. Calcolate, comunque, che come minimo dovrete produrre almeno un Mk X e un fighter per ciascuna colonia.

Le colonie non hanno padiglioni di produzione e ricerca, quindi quando avete molte colonie vicine, selezionatene una come magazzino e dotatela di Waverider (2 o 3), generatori (5 o 6) e caccia (5 o 6), che vi serviranno come riserva.

POST-COLONIZZAZIONE

Quando avrete uomini a sufficienza, attivate le trivelle delle colonie. Dopo le prime colonizzazioni vi verrà comunicato il ritrovamento di un relitto alieno: andate al padiglione Research, selezionate la cartelletta "transport" e progettate il Fleet Carrier, mandate un Carrack sulle colonie per recuperare della materia prima e costruitelo. A questo punto le vostre colonie dovrebbero essere infestate da una malattia aliena: andate al padiglione Research e poi selezionate la cartelletta "supplementary", troverete la voce Vaccine. Progettatelo, costruitelo e mandatelo sulle colonie in quarantena con un Waverider, in quanto è più veloce di un Carrack. Operazione ripetibile per eventuali epidemie. Ora dovreste disporre anche di Uranio: producete i laser orbitali, molto potenti e mandateli sulle colonie.

TERRAFORMER

Quando avete costruito il Fleet Carrier, che è una grossa portaerei spaziale, armatela con i fighter e mandatela su Marte per sconfiggerete i vostri nemici (la sequenza di attacco non è molto diversa da quella di difesa). Distrutti gli alieni, ricolonizzate Marte e nel vecchio computer della colonia, troverete i dati di un Terraformer, dispositivo che accelererà la ristabilizzazione della Terra. Portatevi al padiglione Research e progettatelo, mandate a prendere il materiale necessario e costruitelo.

Il problema che ora sorge è che questo dispositivo è molto pesante (nemmeno il Fleet Carrier è in grado di trasportarlo) ma se si ritenterà di caricarlo, i ricercatori saranno in grado di convertire il Fleet Carrier in un Juggernaut che ha una grande capacità di carico. Progettatelo e costruitelo come al solito.

Mentre lo state costruendo verrete avvisati che un'armata aliena, scampata alla distruzione, si sta dirigendo verso la Luna: non riuscirete a fermarli e così distruggeranno tutta la popolazione, danneggiando molti sistemi. Nessun problema: smantellate un Carrack ed il suo equipaggio, assegnato in precedenza, sarà pronto per i lavori di produzione: sono solo 80 ma bastano. Terminata la costruzione del Juggernaut, mandatelo sulla Terra con il Terraformer: in pochi anni la Terra sarà pronta alla nuova colonizzazione: costruite la nave colonia e lanciatela. Aspettate qualche mese e poi godetevi la scena finale.

CONSIGLI GENERALI.

- Provate a colonizzare la luna di Hyperion vicino a Saturno: lì si è trovato il relitto di Fleet Carrier.
- Un nodulo contiene al massimo 100 persone.
- Per accelerare i tempi usate spesso "Advance days" e cercate di fare più cose insieme onde evitare di perdere tempo.
- Fate ricerche su pianeti come Urano che potrebbero essere abitabili per i mutanti.
- Il bunker è inutile.
- Se verso la fine del gioco le colonie si dichiarono indipendenti, non preoccupatevi.
- Se vi dovesse mancare l'energia per produrre, staccate la trivella lunare.
- Il life support lunare può contenere sino a 6 noduli.

■ **Pierlorenzo Rollero**.

http://speccy.altervista.org/

NUOVE VERSIONI

SPECTRUM

CARRIER COMMAND

RAINBIRD L15000c • L15000d, versione Atari ST K-VOTO 927

La Microprose starà ringraziando la sua buona stella adesso che ha i diritti di pubblicazione di eccellenti giochi di strategia come *Carrier Command* della Realtime. Qualunque cosa abbia prodotto la casa di Tetbury negli ultimi due anni non regge il confronto con questo gioco.

E la cosa meravigliosa di *Carrier Command* è che lo si gioca benissimo sullo Spectrum come sull'ST o l'Amiga. Comunque, non sono tutte rose e fiori, dato che funziona solo in modo 128K.

Siete al comando di un'enorme portaerei futuristica - la SS Epsilon. Il brutto è che il nemico ha preso possesso della nave gemella della Epsilon ed è deciso ad usarla per conquistare un gruppo di 32 isole strategicamente importanti.

Usando l'immensa artiglieria della Epsilon - inclusi i suoi caccia e veicoli terrestri d'assalto - dovete sconfiggere la rinnegata portaerei Omega.

L'azione è vista attraverso una finestra centrale che vi mostra tutto il combattimento con una grafica vettoriale sorprendentemente fluida. Selezionate le armi e i veicoli tramite un sistema di icone che circonda questa finestra centrale.

Carrier Command è più unico che raro - un gioco che combina ottimamente un eccitante gioco d'azione con una vera sfida cerebrale.

K-VOTO 923

AMIGA

RAMPAGE

ACTIVISION L.39000 versione C64 K-VOTO 567

lAdoro questo gioco. La versione C64 era un po' deboluccia dal punto di vista della grafica, ma la versione Amiga lo riscatta completamente.

L'ambientazione è da film di King Kong. Il vostro gorillone deve schiacciare i palazzi, afferrare gli elicotteri, calpestare le macchine della polizia e in generale causare più danni possibile nel centro di New York

La scelta del gioco a tre giocatori rende il gioco una gara contro gli altri mostri e inoltre introduce elementi da picchiaduro dato che potete colpire i vostri avversari nello stomaco e farli volare fuori dallo schermo.

Questo non è mai stata considerata una delle migliori della Sega - ma per me potrebbe benissimo dimostrarsi un classico più di *Afterburner* e *Galaxy Force*.

K-VOTO 836

C64/128

SPEEDBALL

IMAGEWORKS L18000c L22000d
Versione ST K-VOTO 920

Speedball apparve per la prima volta intorno all'agosto '88 su Amiga e ST e fu accolto in modo entusiastico, tanto da essere acclamato come il massimo dei simulatori sportivi.

Ambientato in un futuro lontano, lo sport di *Speedball* è un gioco dove tutto è possibile e niente è vietato. Le regole sono che non esistono regole. Da qualche parte fuori dello schermo c'è la porta del vostro avversario che è il vostro obiettivo.

Anche in questa versione per C64 il controllo dei giocatori è facile quanto in quelle a 16-bit. Come nella maggior parte di questi giochi di squadra, controllate l'atleta più vicino alla palla. Il punteggio complessivo del vostro "team" determina cosa fanno i vostri compagni di squadra - se il punteggio è alto si troveranno in buona posizione per segnare e passare, se è basso potrebbe succedervi di trovare il vostro attaccante in difesa.

Una delle migliori conversioni da 16-bit che abbiamo visto, con un'elevata qualità sia grafica che sonora. Splendida conversione.

K-VOTO 900

http://speccy.altervista.org/

KICK OFF

Anco, L29000, versione Atari ST recensita su K7
K-VOTO 821

La redazione di K ha perso la testa per questo splendido gioco del calcio. Devo ammettere che l'uscita di un nuovo calcio da parte dell'Anco ci aveva lasciato un po' perplessi. Troppi erano stati i titoli deludenti della casa di Kent e quindi la diffidenza era più che giustificata. Ma *Kick Off* ci ha convinto nella versione Atari ed entusiasmato in quella per Amiga. Il gioco è sostanzialmente simile, con la visione dall'alto del campo e le solite caratteristiche come la disposizione tattica della squadra, i calci d'angolo ed i rigori. Alcune novità lo rendono ancora più gustoso. Inanzitutto la grafica è più convincente con le reti che sembrano reti (manca solo che si gonfiano) i giocatori sono più definiti ed altrettanto è il campo. Non manca un tocco Internazionale (trattandosi di gioco del calcio è inevitabile): un menu vi chie-de quale lingua desiderate tra italiano, olandese, tedesco, inglese e francese. In questo modo quando giocherete avrete, il programma nella lingua desiderata.

Unica difficoltà per *Kick Off* è la stessa evidenziata nella recensione per ST: il controllo dei giocatori e soprattutto della palla è inizialmente un po' problematico ma con un buon allenamento i risultati non dovrebbero tardare ad arrivare.

Non è forse il DEFINITIVO gioco del calcio, ma ci siamo molto vicini.

■ **K-VOTO 899**

MICROPROSE SOCCER

Microprose, L49000 d, versione C64 recensita su K 3 • K-VOTO 915

L'attesa da parte dei videogiocatori era pari a quella dei tifosi rossoneri per la finale di Barcellona. Poi finalmente è arrivato... Stiamo parlando di *Microprose Soccer* per Amiga, speranza delusa di tutti gli appassionati di calcio elettronico.

Premetto che *Microprose Soccer* per C64 non mi aveva entusiasmato soprattutto per quanto riguardava la varietà del gioco. Gli schemi a disposizione per ogni squadra erano abbastanza limitati e non si poteva certo pensare ad un gioco collettivo. La versione C64 aveva comunque numerosi pregi come una buona fluidità dello schermo e l'ottima cura di tutti i particolari. Il secondo aspetto è stato mantenuto in maniera più che soddisfacente nella versione a 16-bit: c'è la versione Indoor (il calcetto), il modo replay è sempre molto spettacolare (anche se dopo le prime volte lo escluderete subito) e c'è anche la variazione delle condizioni atmosferiche.

Come nella prima versione potete fare un Campionato del Mondo con le migliori nazionali, un torneo ad eliminazione diretta con più giocatori o la partita secca contro il computer od un amico.

La conversione è comunque deludente con uno scrolling poco fluido e una grafica troppo simile a quella del C64 per essere una versione a 16-bit. I giocatori a volte sembrano essere trasparenti visto che capita di superare l'avversario passandoci sopra senza toccare la palla. Per recuperare la palla siete costretti a fare dei tackle troppo precisi. La varietà degli schemi è sempre più debole ed i goal che riuscirete a segnare sono tutti uguali (es. tiro in diagonale dal vertice dell'area). Altro particolare negativo e insolito per un gioco Amiga è il sonoro peggiorato rispetto alla versione C64. È stata aggiunta della musica in caso di goal oppure un jingle che avverte quando sta per terminare il tempo ma gli effetti della partita e quelli del temporale sono insufficienti. Se siete in cerca di un buon gioco di calcio leggete sopra: risparmerete anche qualche decina di migliaia di lire.

■ **K-VOTO 750**

http://speccy.altervista.org/

DRAGON NINJA

Imagine, L39000, versione Amstrad recensita su K4 K-VOTO 856

La versione per Amiga del picchiaduro dell'Imagine è stata realizzata con buoni risultati. La grafica è splendida e l'animazione è velocissima.

Il vostro Bad Dude ha ottimi riflessi ed è pronto a picchiare e saltare come un grillo ad ogni vostro comando. Anzi lo scrolling ed i vari movimenti sono anche esageratamente veloci tanto che vi sembra di vedere un film di Ridolini. Quindi scordatevi lo slow motion della versione ST. Contrariamente a quanto annunciato tutto è stato registrato su un solo disco.

Gli stage da superare sono i soliti 8, gli stessi disegnati sulla mappa pubblicata nel numero scorso.

Un buona conversione con i fondi ben disegnati ed i personaggi ben definiti che appassionerà per gli amanti dei picchiaduro.

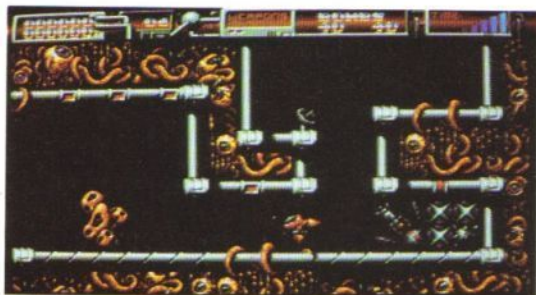
K-VOTO 884

CYBERNOID II

Hewson, L39000, versioni Amstrad e Spectrum recensite su K1 • K-VOTO 672

L'obiettivo è lo stesso delle versioni a 8-bit (come potevate aspettarvi qualcosa di diverso?): i pirati sono tornati con la loro grande astronave per saccheggiare le riserve della Federazione. Ancora una volta Cybernoid è stato chiamato per fermare l'azione devastatrice dei pirati. L'astronave è armata con i soliti accessori: laser, bombe, mine e schermi protettivi. La versione Amiga vi offre alcune novità come delle aggiunte all'armatura, le bombe smart che distruggono tutte le astronavi più piccole e alcune delle grandi e una specie di missile a ricerca. Quando ne sparate uno continuerà a rimbalzare sui bordi dello schermo colpendo ogni cosa che tocca. Tutto è stato ridisegnato con arte, dai fondali ai vari sprite. Ogni partita è accompagnata da una colonna sonora esagerata.

Questo*Cybernoid II* è un buon lavoro di Bernard Matthews, il programmatore che ha curato la conversione per Amiga; Raffaele Cecco ne sarà felice?!

K-VOTO 813

ATARI ST

ROBOCOP

Ocean, L39000 versione Spectrum recensita su K2 • K-VOTO 807

La realizzazione è stata affidata alla sapiente tecnica di Peter Johnson, specialista di altre conversioni Ocean a 16-bit . Nel suo portfolio ci sono *Arkanoid I* e *II*, *Wizball* e *Daley Thompson Olympic Challenge*.

Il gioco non è molto diverso dalla versione a 8-bit anche se ci sono numerose aggiunte che lo rendono più simile al film.

La grafica è molto colorata ma perde quella definizione indispensabile che dà una certa "rubustezza metallica" al personaggio. L'effetto è quello di vedere un videogioco tratto da un cartone animato più che da un film cyborg.

L'atmosfera non è la stessa del coin-op della Data East. Mancano molti particolari come quando Alex Murphy, dopo aver completato un livello, si rivolge a voi ringraziandovi per l'aiuto. Ma questi sono perfezionismi su cui si può sorvolare perché *Robocop* rimane un'ottima conversione dalla giocabilità che non delude mai.

K-VOTO 903

http://speccy.altervista.org/

FORMULA PC

Quali segreti nascondono sotto il cofano tre giochi di guida per PC come The Duel, Our Run e Lombard Rac Rally?

I giochi di guida non hanno mai espresso il massimo del loro potenziale, nemmeno in questa epoca, l'epoca dei potenti e fantastici computer a 16-bit. È difficile comprendere le ragioni di questo fenomeno, ma una cosa 6 certa: nessun gioco di guida è mai riuscito a generare metà dell'entusiasmo e della sensazione di velocità e frenesia tipici, per esempio, dei simulatori di volo.

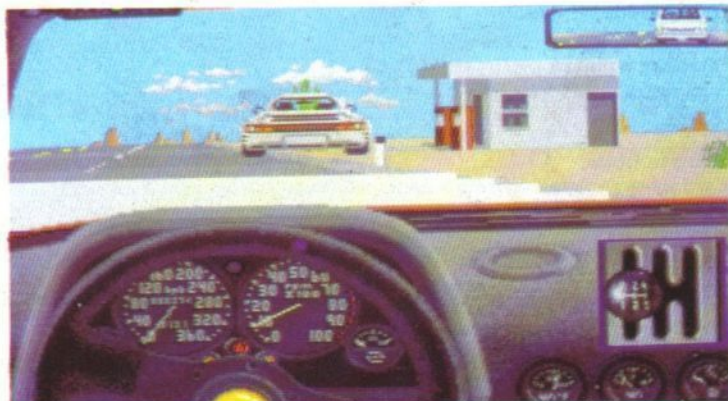
Volete un esempio? OK, prendiamo *OutRun*. Le versioni per Amiga ed Atari ST hanno deluso un'intera folla di appassionati, non riuscendo a riprodurre la perfetta miscela di azione e grafica del coin-op e sostituendola con uno scatolone rosso che slitta e si dimena sullo sfondo di un paesaggio misero e sussultante. Che speranze si potevano riporre, dunque, nella versione per PC di **OutRun**? Beh, che ci crediate o no, questa è di gran lunga la versione migliore, ed in generale è l'unica versione di un gioco di guida da bar che riesce a riprodurre su computer la giocabilità del coin-op. E stranamente, questa non sembra essere una voce nel deserto, dal momento che anche gli altri titoli di guida pubblicati questo mese per PC, **Lombard RAC Rally** della Mandarin e **Test Drive II - The Duel** della Accolade, superano nettamente le aspettative. Questo improvviso interesse per il mondo dei motori è solo una moda passeggera o potrebbe influenzare il futuro della simulazione sportiva su home computer?

A TUTTO GAS?

Lombard RAC Rally fu accolto calorosamente accolto quando debuttò sulle strade fangose a 16-bit dell'Amiga e dell'Atari ST, ma anche allora la sensazione di velocità e la manovrabilità del veicolo lasciavano un po' a desiderare. Sicuramente questo massacrante rally non avrebbe avuto grande futuro sul PC, vero? Beh, non ci crederete! La versione CGA, con chilometri e chilometri di paesaggio color magenta è un pugno nell'occhio, ma i sedici colori della scheda EGA rimediano a questo difetto, contribuendo a creare una conversione superiore alla media. Non è altrettanto sorprendente il seguito pubblicato dalla Accolade del suo vecchio hit per 16-bit, *Test Drive*. Programmato negli Stati Uniti, dove i PC regnano sovrani, *The Duel* fornisce un'altra possibi-lità di sedersi al posto di guida di un paio di auto europee dalle alte prestazioni e lanciarsi in una gara contro il tempo o contro un altro avversario; dopo aver gettato alle ortiche il codice della strada, naturalmente. La versione EGA è, comprensibilmente, impressionante, ma la cura e l'attenzione con cui è stata programmata la versione CGA a quattro colori fanno sì che anche questa sia una gioia per l'occhio. L'unico punto debole è costituito dal sonoro - specialmente quando entra in gioco la polizia con la sua sirena che dà un nuovo significato al termine "radiotelefono"!

SONORO SENZA GLORIA

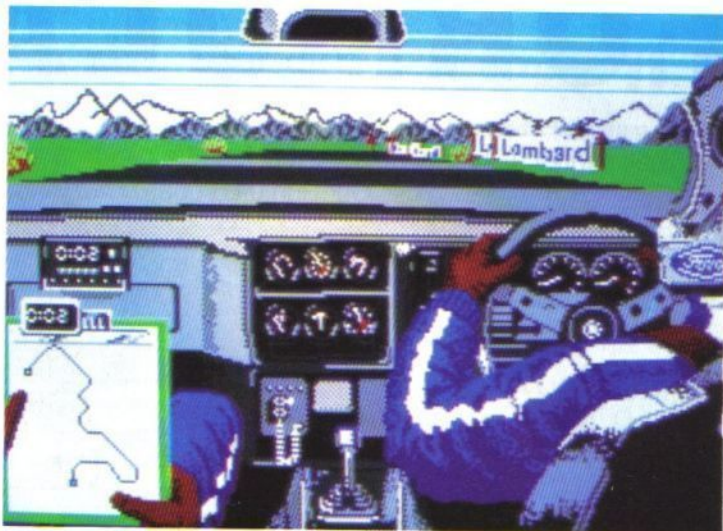
Ma purtroppo questo è il punto debole di molti programmi MS-DOS. Il chip sonoro del PC non è famoso per la sua impressionante capacità di riprodurre un'intera orchestra, ma pare che anche il ruggire di un motore riesca a metterlo in difficoltà. Sia la Ferrari di *OutRun* che quella di *Duel* rimpiazzano il tradizionale e gratificante "vroom" con un'accapponante serie di bip (che "grattano" impietosamente quando si innestano le marce basse), mentre il patetico gli effetti sonori di *Lombard RAC* (cip! cip!) possono solo sperare di essere dimenticati in fretta. L'atmosfera di un gioco dipende in gran parte dagli

Gli spettatori accorrono in massa: preparatevi a portare il vostro IBM dove probabilmente non è mai giunto prima. I possessori di una scheda EGA attendono che il semaforo di partenza passi dal rosso al verde, ma i molti sfortunati possessori di una scheda CGA devono aspettare che passi dal magenta al magenta!

The Duel incorpora un elemento "strategico": i distributori di benzina ai quali dovete fermarvi ad intervalli regolari per rifornirvi. In questo caso, però sembra che il vostro avversario sulla Porsche sia arrivato prima di voi.

effetti sonori, ma ancora più importante è la sensazione di velocità che il gioco è in grado di generare. Sembra comunque che fino a quando le espansioni sonore non saranno diffuse quanto le schede EGA, i possessori di PC dovranno rassegnarsi a giocare giochi con un sonoro pari a quello di un forno a microonde.

GUIDATE AGGRESSIVI!

Ma uffa, piantiamola con queste questioni da poco. Gli utenti PC dovrebbero esultare per l'uscita di tre prodotti di così alta classe. Anche loro adesso posso permettersi il lusso di scegliere, cosa che i proprietari di altri computer danno per scontato. Ciò non significa che l'acquisto di uno di questi programmi esclude l'acquisto degli altri: *OutRun* soddisfa il desiderio di velocità del purista mentre gli altri due hanno ambizioni di simulazione - con *Lombard RAC* che offre un'interesse a lungo termine in contrapposizione al fascino immediato di *The Duel*.

Probabilmente il punto fondamentale è che fino ad ora i giochi di guida pubblicati per PC (e qualcuno aggiungerebbe: i giochi per MS-DOS in generale) sono sempre stati caratterizzati dall'etichetta "non male per un PC" -questo trio può essere quindi la punta di diamante di un nuovo corso che può mettere gli utenti PC alla pari con i possessori delle altre macchine a 16-bit. Una buona ragione per mettersi al volante, non trovate?

State puntando verso le colline in Lombard RAC Rally. Tenete un occhio sempre sul cruscotto, ma non fate molto caso alla mappa del vostro navigatore: non è molto precisa.

SUPERAUTO SULLE STRADE DELLA CALIFORNIA

Stufi di guidare sempre le stesse macchine per le solite vecchie strade polverose? Niente paura! *The Duel* fornisce ai suoi giocatori la possibilità di cambiare veicoli e paesaggi grazie a due nuovi dischi: *The Supercars* e *California Challenge*. Il primo rimpiazza l'originale accoppiata di automobili di *The Duel* con cinque motori da acquolina in bocca: una Lotus Turbo, una Ferrari Testarossa, una Porche 911 RUF, una Lamborghini Countach 5000S e una Corvette ZR1. Non restate a bocca aperta, però, dato che non sono altro che le macchine incluse nel predecessore di The Duel, *Test Drive*. Un po' più originale appare *California Challenge* (costo: 29.000 lire) che sostituisce al paesaggio usuale un'autentica autostrada che attraversa la "west coast" degli Stati Uniti da San Francisco al confine messicano in sette divertentissime tappe. Ci vediamo ad Acapulco!

Scendete per sgranchirvi le gambe ed ammirare la scintillante carrozzeria della vostra autovettura. Vi è mai sembrato così bello il vostro cavallino rampante?

FACCIA A FACCIA

	The Duel	OutRun	Lombard RAC
Prestazione	***	****	***
Accelerazione	**	***	***
maneggevolezza	****	***	**
sicurezza	****	**	***
Extra	*****	***	****

PRESTAZIONI

Questa categoria riflette le sensazioni trasmesse dalla vettura. Dà la sensazione di viaggiare ad alta velocità o vi ricorda piuttosto una gita domenicale ai laghi? Sia *The Duel* che *Lombard RAC* non raggiungono ottime valutazioni, lasciando la palma ad *OutRun* - ma più per loro demerito che per altro.

ACCELERAZIONI

Il termine si spiega da sé. Notate come nessuno dei programmi raggiunga un risultato soddisfacente, con *The Duel* come fanalino di coda.

MANEGGEVOLEZZA

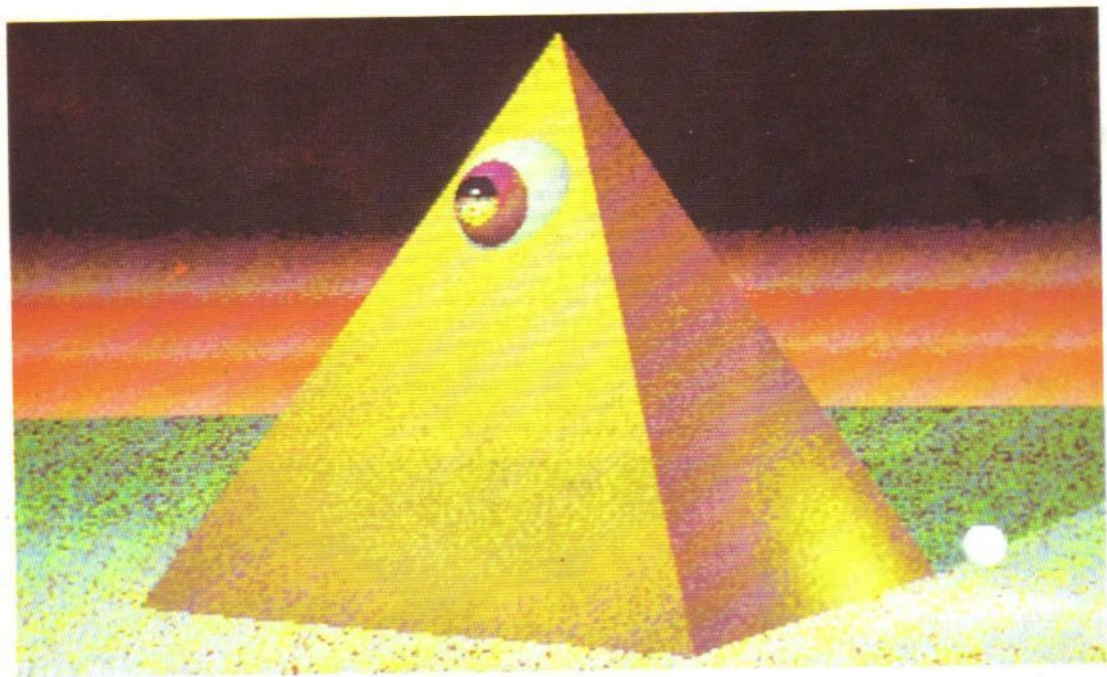
Il realismo è la chiave qui. Mentre *The Duel* si comporta più che bene, *OutRun* arranca e *Lombard RAC* soffre di una taratura del volante incredibilmente pessima.

SICUREZZA

Ovvero "quanto ci si fa male?" In questa categoria *OutRun* non conta, in quanto anche se vi ribaltate completamente perdete solo pochi secondi. *The Duel* si comporta un po' meglio, ma anche volando da trenta metri giù per un precipizio il massimo che può succedere è un parabrezza incrinato. Sotto questo punto di vista *Lombard RAC* è peggiore: un beep acuto difficilmente rende l'idea della collisione con un albero.

EXTRA

Ancora una volta *OutRun* non fa una bella figura, non avendo da offrire altro che la modifica della colonna sonora. *Lombard RAC* si comporta un po' meglio: gli extra includono un'intervista alla TV ed un'officina attrezzatissima. Comunque il vero vincitore in questa categoria è *The Duel*, con i suoi dischi di macchine e scenari extra. Ricordate comunque che questi optional, come i vetri fumé di una vera macchina, costano.

ANIMAZIONI ISTANTANEE

Per molti bambini, anche se di età avanzata come noi, la scena preferita di un cartone animato è quella della pittura magica. Sapete cosa intendiamo, il Bip-Bip, dopo aver distanziato Vil Coyote, dipinge una strada sull'orlo di un burrone, una porta aperta su una parete rocciosa, o una bomba con la miccia accesa che esplode... Ah, se potessimo farlo anche noi, anche solo per divertimento. Ma forse ora possiamo riuscirci!

Man mano che i computer sono diventati più potenti ed economici, le animazioni "fai-da-te" sono diventate più semplici e veloci da produrre; e se il vero Desk Top Video è ancora appannaggio dei bambini più ricchi o di chi lo fa per mestiere, anche chi possiede un semplice home computer può creare brevi ma interessanti sequenze animate, od almeno inserire qualche movimento in immagini statiche.

TECNICHE ED ANIMAZIONI

Ci sono parecchi modi per dare vita alle vostre immagini, da!

DELUXE PA

semplice programma di paint ai sofisticati pacchetti di ray tracing che utilizzano tecniche di animazione con compressione a Delta.

I paint per i personal più evoluti - come PC, Amiga, Atari ST e Archimedes - hanno tutti la possibilità di ritagliare un brush, cioè di sostituire il cursore con un'oggetto o sprite preso dall'immagine, che può in seguito venir posizionato a piacere con il mouse. In effetti si tratta di un blocco di memoria video copiato dalla bitmap in forma di sprite, che può quindi venir mosso "sopra" alla bitmap e nuovamente inserito in essa ove desiderato.

Se è disponibile una funzione di Stencil o di Exclude Colour, l'oggetto può esser fatto apparire da dietro parte dell'immagine, come il sole che sorga da dietro una montagna o le palpebre che scendano a coprire gli occhi. In questi casi, lo sprite si muove "sotto" parte della bitmap e "sopra" il resto. Alcuni programmi hanno anche la possibilità di gestire la rotazione dei colori nella palette in modo da dare l'illusione di semplici animazioni. Questo sistema è usato in molti giochi per simulare il movimento, anche giochi di guida sofisticati come Hang-On usano la rotazione dei colori per simulare lo scorrimento della strada. Certo, ci vuole un po' di tempo per scegliere le giuste tonalità cromatiche e programmare la rotazione della palette, ma i risultati sono poi verificabili rapidamente.

SPRITE IN MOVIMENTO

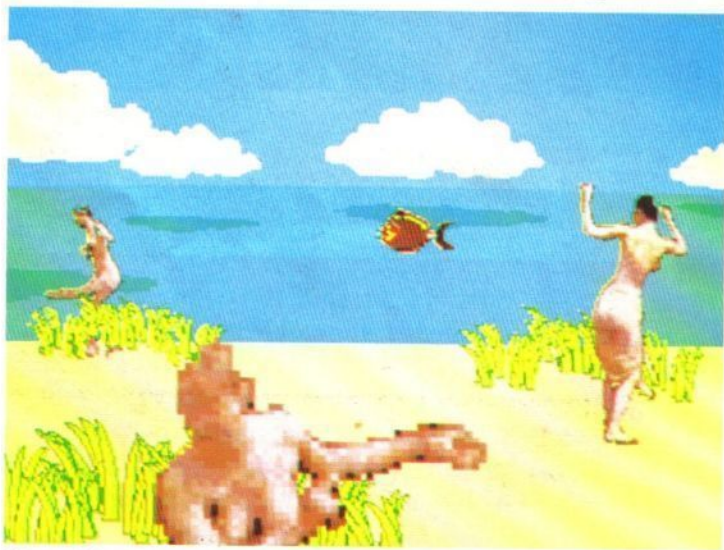
Sono oggi reperibili parecchi programmi di animazione per i più diffusi personal, ma soprattutto per l'Amiga. I più semplici di essi usano sempre sprites, ma anzichè richiederne il movimento - per forza di cose impreciso - tramite mouse, permettono la programmazione delle traiettorie di ogni oggetto, sopra o sotto la bitmap, e con variazione di dimensioni per dare l'idea di movimenti sul terzo asse. Lavorano in questo modo con ottimi risultati Aegis Animator per Amiga ed Atari, Deluxe Video e Fantavision per Amiga ed Advanced Art Studio per Atari.

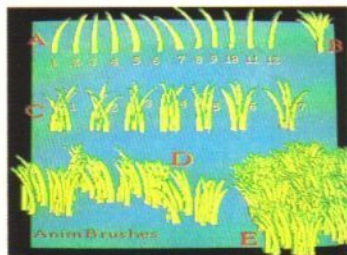
L'animazione contemporanea di parecchi oggetti, può riempire però la memoria ed eccedere la capacità di gestione del processore, causando movimenti a scatti o tremolanti. L'uso di un hardware dedicato, come il Blitter di Amiga (e degli ultimi Atari) è molto utile, perchè si fa carico della gestione della memoria d'immagine coordinando il chip di gestione degli sprites, liberando quindi da questo compito la CPU; ma le dimensioni degli oggetti e la lunghezza delle animazioni sono comunque limitate, sulle macchine non espanse. Se qualcuno di voi ha visto la versione del gioco Life di Tomas Rokicki per Amiga, che si serve del Blitter

Le danzatrici sono un AnimBrush preso da una notissima serie di fotogrammi, gli studi di Edward Muybridge sul movimento. Muybridge, ha precorso il cinema, nell'800, con numerose sequenze fotografiche di scansione del movimento di persone ed animali. Le sue fotografie sono state acquisite e scontornate.

È dal Novembre 1985, dall'uscita della prima release di Deluxe Paint, che questo programma guida le classifiche di vendita del software per Amiga, rimanendo oltretutto un termine di paragone nell'ambito della computer grafica in generale. Le decine di migliaia di copie vendute delle versioni precedenti hanno moltiplicato le vendite dello stesso hardware, grazie anche alla politica di costante sviluppo seguita nel corso del tempo, che insieme alle versioni per MS-DOS e Mac II (il bellissimo Studio 8 di cui abbiamo già parlato) ha portato a questa nuova versione, ricchissima di novità. La giusta proporzione fra icone e menu è rimasta immodificata, e, sebbene i menu si siano allungati o spostati, le icone non hanno subito variazioni - tranne l'aggiunta di un'icona nuova per il disegno di forme piene a mano libera, - permettendo agli utenti di familiarizzare immediatamente con le nuove versioni. Il menu "Painting Mode" è sempre stato ricco di opzioni, ma ne ha ora due nuove, Tint ed HalfBrite. Disegnando in Tint, si trasferiscono sfumature del colore prescelto sulle tonalità presenti nell'immagine, una specie di viraggio.

L'Extra HalfBrite coinvolge invece un modo grafico relativamente nuovo, nel senso che solo gli Amiga con il chip Fat Agnus (escluse quindi le prime serie del 1000) possono utilizzarlo. Ognuno dei 32 colori nelle risoluzioni Lo-Res ed Interlace viene abbinato ad un suo equivalente con metà luminanza, quindi ci sono 64 colori in palette, anche se i secondi 32 sono dipendenti - come tinta e saturazione - dai primi 32. Selezionando HBrite nel menu Mode vengono sostituiti i secondi 32 ai primi disegnando con il pulsante sinistro, e viceversa disegnando con il destro. Il fill in EHB è molto migliore, disponendo di più sfumature, come anche l'antialiasing sulle prospettive. Altre nuove possibilità di fill sono Tint, Brush - viene distorta la forma del brush corrente per adattarlo alla zona da riempire, - e Wrap - simile a Brush, ma con i bordi compressi per dare l'impressione di un Texture Mapping.

L'inserzione di testi era un po' carente in DPaint, ed è stata migliorata con un

Il lavoro finito. E' tutto in movimento, le danzatrici, l'erba, le nuvole con le loro ombre ed il pesce volante. E' un peccato vederne solo alcune immagini ferme, perché, come in tutte le animazioni al computer, gli errori e i pixel sono quasi inavvertibili nelle immagini in movimento. L'intera sequenza è composta da 23 fotogrammi.

INT III

Ogni filo d'erba è un AnimBrush, la base dell'AnimPainting in DP3, composto da 12 fotogrammi. Ad ogni ciclo vengono ripetuti in sequenza.

Anche il pesce volante è un AnimBrush. Uscendo dal mare, è stato spostato sugli assi X ed Y e ruotato. Gli spruzzi sono stati aggiunti a parte.

requester che permette di scegliere font da altri dischi, mostrandole prima; cosa utile soprattutto con le font Multicolour, già utilizzabili anche con le ultime versioni di DPaint2.

La velocità generale è aumentata, a tal punto che l'autore, Dan Silva, consiglia di usare le prospettive per ruotare il brush, dal momento che il controllo e la qualità sono migliori rispetto al menu Brush, soprattutto con l'antialiasing attivato.

Ma la grande novità è l'animazione. Molti programmi offrono forme di animazione, ma DP3 lo fa con un'integrazione intuitiva e completa che rende l'aggiunta di movimenti ad un'immagine un passo ovvio, della serie "perchè non ci avevo mai pensato?". L'animazione viene gestita trattando ogni oggetto come una mini sequenza animata: l'AnimBrush è un brush composto dalle trasformazioni dell'oggetto nei diversi momenti temporali, che si ritaglia, e con cui si disegna, come se fosse un brush normale, con tutte le usuali possibilità di intervento. Questo processo di "AnimPaint" è descritto nelle illustrazioni. Succede anche di lasciarsi prendere la mano dalla possibilità di creare un'animazione, dentro un'animazione, dentro un'animazione... Sono infatti facilmente realizzabili sequenze ben dettagliate a più livelli, è possibile così ritagliare l'intero schermo animato e scagliarlo urlante nel vuoto infinito, come gli avversari di Han Solo o Superman.

RENDER BENDER

Un'immagine generata da Render Bender, costruita a partire da semplici forme geometriche.

Nelle lamentele della stampa specializzata, l'Acorn Archimedes ha preso il posto che aveva all'inizio l'Amiga, soprattutto dopo i recenti aumenti di prezzo; forse, adesso che un po' di software comincia ad arrivare, le cose miglioreranno. Render Bender della Clares è una dimostrazione lampante delle potenza del RISC.

Gli appassionati di grafica sanno che, malgrado il realismo delle immagini che il ray tracing offre, il tempo necessario per il render è stato finora dello stesso ordine di grandezza dello spostamento delle masse continentali. Questo è destinato a cambiare, perchè Render Bender è realmente veloce - certo non in tempo reale od istantaneamente, questo sarà possibile solo con l'avvento della Pixel Machine della AT&T - ma potrete finalmente vedere l'immagine formarsi sotto i vostri occhi, anche in alta risoluzione.

Render Bender funziona sulla base degli stessi criteri con cui operano la maggior parte degli animatori 3D: si prepara in memoria un modello completo della scena desiderata, e si effettua quindi il render finale. Il modello è chiamato 'scene' e comprende tutti i parametri necessari, colore, texture per le superfici, livelli di trasparenza ed indici di riflessione e rifrazione per ogni oggetto, oltre naturalmente alle posizioni di partenza ed arrivo ed alle traiettorie. Per descrivere la scena, RB si serve di un

per il calcolo delle generazioni, ha idea dell'utilità dello stesso, nel senso che permette il calcolo di 19.8 generazioni al secondo.

PAGE FLIPPING

Un altro metodo di animazione, più adatto alla gestione rapida di animazioni complesse, è il page flipping. Come è intuibile dal nome, consiste in un metodo simile alla rapida rotazione degli angoli di pagine disegnati su un quaderno. Ogni fotogramma dell'animazione è un'immagine completa, non uno sprite, disegnata con piccole modifiche e salvata separatamente. Una volta caricati insieme tutti i fotogrammi, è possibile alternarli ad alta velocità, fino ai 25 al secondo che sono la frequenza di scansione dell'immagine televisiva PAL. Facendo i conti, se un software di questo tipo come il Page Flipper per Amiga occupa 36 k, su una macchina di serie da 512 k rimane spazio per 9 immagini 320 x 256 a 32 colori (50 k cad.). Anche se non sembra, sono in realtà sufficienti per un loop di animazione di grande effetto.

É possibile estendere notevolmente questo limite usando tecniche di compressione a Delta. Se gli oggetti in movimento non sono troppo grandi, le differenze fra due fotogrammi successivi coinvolgono pochi pixels. La compressione a Delta consiste nella memorizzazione della prima immagine completa e delle piccole differenze relative ai fotogrammi successivi, permettendo grandi risparmi di RAM e spazio su disco. Il page flipping e la compressione a Delta sono diventati molto popolari di recente, soprattutto nel software per Atari, forse perché il Blitter per l'ST tardava ad arrivare. Quantum Paint dell'Eidersoft e Hyperpaint della stessa Atari usano simili tecniche per produrre semplici page flipping, come anche il più potente Cyber Paint dell'Antic, un pacchetto di paint e animazione quasi al livello di Delux Paint III.

Finora, invece, i paint per Amiga non davano possibilità di animazioni, probabilmente per la presenza di eccellenti pacchetti dedicati alla sola animazione. Con l'arrivo di Deluxe Paint III le cose sono destinate a cambiare, perché l'integrazione delle animazioni nel normale processo di disegno risulta intuitiva ed immediatamente verificabile.

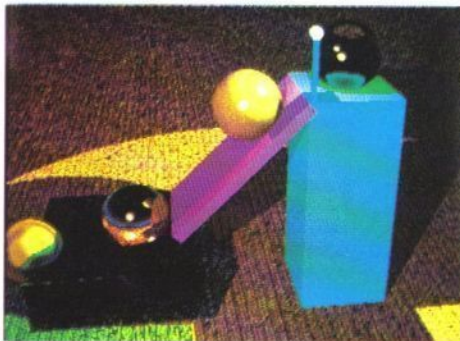
Tutti i più avanzati sistemi di modellazione 3D ed animazione in ray tracing offrono la compressione a Delta per consentire movimenti morbidi divisi in molti fotogrammi. Per l'Atari, la serie Cyber Studio dell'Antic è di gran lunga il miglior sistema di animazione disponibile, su cui torneremo prossimamente. Sull'Amiga la gamma è molto più vasta, con Videoscape 3D, Sculpt

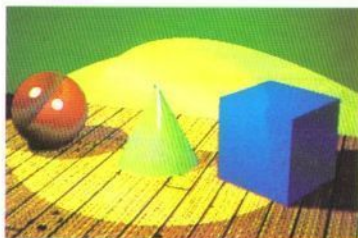
http://speccy.altervista.org/

Animate 3D, Forms in Flight II, Caligari e la serie Hash Animator, pacchetti da noi recensiti in numeri precedenti e che quindi non illustreremo ora, limitandoci quindi alla descrizione di Render Bender, il nuovo pacchetto di animazioni in ray tracing per l'Archie, esempio delle tecniche di animazione più avanzate rintracciabili su di un personal computer. La velocità e qualità del render sono stupefacenti, ma il modellatore solido è user-friendly come un modello 740.

CHE MEZZO DI TRASPORTO SCEGLIERE?

Qualcuno ci troverà prevenuti, o fissati, ma dopo aver provato la maggior parte dei paint e dei pacchetti di animazione reperibili su home, micro e personal, rimaniamo del parere che Deluxe Paint, soprattutto con questa nuova bellissima release, sia sempre parecchi passi avanti agli altri per immediatezza d'uso, velocità, versatilità, potenzialità od anche per il semplice gioco. Il programma che gli si avvicina di più, sull'Atari, ci sembra Cyber Paint, benchè non disponga di una buona gestione dei testi e non sia altrettanto veloce o intuitivo. Render Bender è naturalmente in una classe a parte; non è certo istantaneo, ma la rapidità del render lo fa sembrare tale se confrontato con i ray tracers per Amiga. Sarebbe ottimo se venisse resa più umana la sezione modellazione. Comunque, se volete disegnare una strada sulla roccia e farci entrare dentro Wyle Coyote, la vostra unica scelta è DPaint III.

Un fotogramma di animazione: la sfera esce dalla scatola blu e rotola lungo la discesa rossa...

...mentre la piccola sorgente di luce puntiforme sull'angolo della scatola proietta le ombre delle sfere sul pavimento.

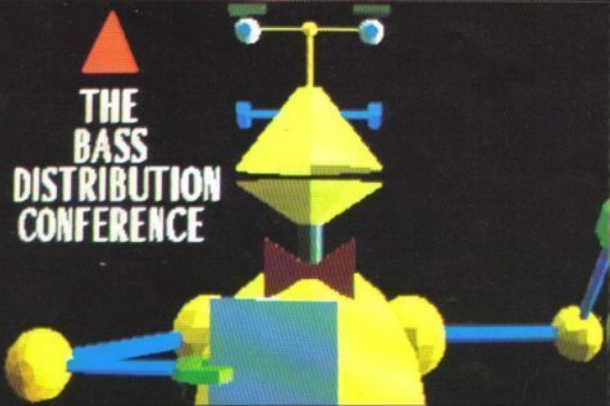
file di testo che specifica tutti i parametri, come i primi ray tracing per Amiga. Siamo d'accordo con la Clares che questo sistema abbia molti vantaggi, a cominciare dalla precisione, ma è anche certo che non sia di facile utilizzo per tutti. Motivi primari di questa scelta sono stati il breve tempo a disposizione per lo sviluppo, e la necessità di tenere bassi i costi. 80 sterline sono in effetti poche, ma pochi saranno anche coloro che lo acquisteranno

finché non sarà disponibile una vera interfaccia utente. Speriamo che la Clares se ne convinca, perché la qualità del render è eccellente, e dovrebbe essere resa alla portata di tutti gli appassionati.

Interfaccia a parte, le immagini ottenibili sono molto sofisticate. Sono utilizzabili sei primitive solide, più poligoni a tre e quattro lati. Con un po' di immaginazione è possibile costruire modelli complessi, anche se parecchio più lentamente che con un modellatore interattivo utilizzante poligoni più versatili, magari in Phong Shading. Il tempo perso nella modellazione va a compensare, in negativo, la rapidità del render.

Sono utilizzabili tre tipi di fonti luminose, puntiformi, diffuse e spot, che permettono di gestire molto bene l'illuminazione della scena. Combinando gli effetti di luce con le proprietà di opacità, riflessione e rifrazione delle superfici, è possibile la creazione di immagini molto realistiche, come quelle visibili qui accanto. Il tocco di realismo finale è dato dalla vasta gamma di sfondi disponibili, parquet incluso. Non ne potevamo più di mattonelle a scacchi!

ALTERNATIVE IMAGE

Se è vero che le animazioni prodotte da un home computer non sono in genere di qualità sufficiente per la televisione commerciale, è anche vero che molte ditte si servono di Amiga ed Archie per la produzione di animazioni di prova (del tipo chiamato 'animatic'), demo e video industriali. La Alternative Image di Leicester (UK), si serve di Amiga per produrre animazioni di qualità profes-sionale, come questo robot per Bass. L'Amiga 2000 che usano è notevolmente espanso, ma il software e le tecniche usate sono alla portata di ogni utente Amiga. Lo studio del disegno e delle animazioni su di un economico home computer standard, dotato di software economico, può essere il primo passo verso una carriera professionale.

B.M.V. CONTINUA AD ESPLORARE IL MONDO DELLA MUSICA COL COMPUTER

IL SENSO DEL SUONO

Nello scorso numero abbiamo dato un'occhiata ai programmi che trasformano il computer in sequencer, questa volta esamineremo la sua utilizzazione per creare ed aiutarvi a creare i suoni: una capacità che si chiama EDITING TIMBRICO.

Se avete letto l'enorme panoramica su K6, vi ricorderete che ci sono due modi per far musica con il computer: programmandolo internamente o collegandolo in MIDI ad un sintetizzatore esterno. Il grosso vantaggio del software di editin timbrico è che vi permette di vedere tutti i parametri (tutti quei bit che concorrono alla creazione del suono) su schermo. L'informazione può essere in forma numerica, ma i programmi più sofisticati sono in grado di convertire questi numeri in una forma grafica facile da interpretare. Il massimo sono quei programmi che vi consentono di manipolare un grafico su schermo, offrendovi anche una serie illimitata di timbri random per stimolare le vostre capacità creative.

COME PROGRAMMARE IL CHIP INTERNO

La maggior parte dei computer purtroppo è ancora molto carente nel settore audio e lo Spectrum 48k è l'ultimo della classe con i suoi "beep" ad un solo canale. Il chip sonoro più diffuso è l'AY 8912 della Texas Instruments, o i cloni derivati, presente nello Spectrum 128, nell'Amstrad CPC, in quasi tutti i PC, nell'MSX (la Yamaha ai suoi ha aggiunto un modulo timbrico), nell'ST e nel PC128S. Questo chip sonoro a tre canali ha un problema di fondo: il suono prodotto è un'onda quadra che risulta piuttosto rigida e poco adattabile. Ma, sorprendentemente, molti programmatori sono riusciti a tirarci fuori dei sonori stupendi e lo sentiremo vibrare nelle slot-machine ancora per parecchio tempo.

Il Commodore 64 contiene invece il SID, un chip sonoro a quattro canali, con dei filtri decisamente migliori. Quando fu immesso sul mercato si pensò che l'umanità avesse fatto un passo avanti emorme, ma la tecnologia attuale l'ha notevolmente ridimensionato. Comunque, se si hanno i programmi adatti, offre la possibilità di gestire suoni campionati.

Solo di recente i progettisti di hardware hanno cominciato a prendere sul serio il suono incorporando dei chip più sofisticati e utilizzando gli ultimi metodi di sintesi sonora. SAM, Archimedes, e Amiga sono in tal senso i risultati più impressionanti. Del primo non so molto, tranne che dispone di un chip stereo a sei canali; anche i chip interni dell'Archimedes e dell'Amiga sono stereo, ma rispettivamente a otto e a quattro canali. Si tratta di chip molto complessi e non esiste ancora un software in grado di trasformarli in veri e propri sintetizzatori, ma dal momento che tutte e tre le macchine hanno un'elevata velocità interna ed una buona capacità di memoria, funzionano ottimamente per campionare dei suoni. Infatti, l'Amiga e l'Archimedes hanno finora

riprodotto soltanto suoni campionati. Stiamo ancora aspettando l'uscita di software di editing timbrico che sfrutti appieno le loro rispettive capacità sonore. Come alternativa, non vi resta che acquistare un generatore di timbri bolt-on. Ce ne sono alcuni in circolazione e stiamo cercando di trovarne altri, per metterli a confronto ed illustrarvene pregi e difetti in uno dei prossimi numeri.

Nel frattempo, il chip migliore per produrre internamente musica è dell'ST. Quando gli home computer a 8-bit erano all'apice della gloria, si era fatto un gran parlare di programmi per l'editing timbrico, ma tutt'ora alcune case di software non li prendono nemmeno in considerazione. Comunque, se possedete un ST, ci sono molti programmi musicali di Pubblico Dominio che vi consentono di programmare il chip sonoro interno. Un classico esempio è il Sound Generator che, oltre a visualizzare graficamente il sonoro, offre parecchi strumenti di programmazione. Provatelo! É molto più facile che programmare in BASIC.

EDITING TIMBRICO PER SINTETIZZATORI

Per sfruttare al massimo i programmi timbrici, bisogna usarli con un sintetizzatore appropriato. Un vantaggio dei vecchi sintetizzatori analogici erano le manopole. Ne avevano centinaia: cursori lucenti e colorati, interruttori da spostare manualmente, e una traccia sonora facile da seguire. I primi synth in commercio erano costituiti da una serie di componenti, che voi stessi dovevate collegare insieme a vostro piacimento.

Il suono partiva sempre da sinistra e tracciava un percorso attraverso i vari filtri, processori, e inviluppi, per emergere all'estremità opposta. Volevate cambiare il suono? Bastava muovere un cursore qualsiasi e ascoltare che cosa succedeva. Questo era il modo in cui si arrangiavano i profani: "Butta via il manuale, muovi qualche tasto e probabilmente ci esce fuori qualcosa." Non ci voleva molto a capire come funzionavano i vari pezzi; era un continuo esperimento - se qualcosa non funzionava, una rapida occhiata al pannello di solito rivelava il problema e, in caso contrario, si poteva sempre spostare qualche altro interruttore.

Ma, adesso che siamo nell'era digitale, le cose sono molto diverse. Un interruttore non è più collegato ad una funzione particolare, come ad esempio il volume, ma ad una CPU, allla quale ovviamente corrispondono una miriade di funzioni. La possibilità di "toccare con mano" è sostituita inadeguatamente da un visore a cristalli liquidi; invece di una forma grafica facilmente comprensibile, adesso c'è una stringa di numeri. Per confondervi ulteriormente, questi numeri quasi sicuramente avranno delle regolazioni massime diverse; un livello d'attacco di 99 potrebbe venir abbassato di tono attraverso l'inviluppo principale, ma non è detto che con il generatore di basse frequenze ausiliario accada la stessa cosa. Se tutto ciò si verifica con un solo sintetizzatore, immaginatevi che divertimento quando lo sostituirete con un'altro, che ha un configurazione di regole aritmetiche diversa. Non si tratterà soltanto di una matematica nuova, ma di un modo completamente nuovo di creare il suono.

Passiamo adesso al programma di editing timbrico. Facendolo comunicare con il sintetizzatore per mezzo del Sistema Esclusivo del codice MIDI, vi consente di vedere tutti i parametri del suono su schermo, di effettuare dei cambiamenti, e di salvarli tranquillamente quando vi accomoda. A meno che non abbiate un cervello che riesce a cavarsela con la matematica tridimensionale e una memoria da elefanti, si tratta di una possibilità eccezionale se avete abbastanza padronanza di un qualsiasi sintetizzatore dotato di MIDI.

Per programmarlo, avete bisogno di un programma scritto appositamente per il vostro synth. Non esiste un "programma universale", poiché ci sono diversi metodi di creazione del suono e sarebbe praticamente impossibile includerli tutti in un unico programma. Ne consegue che più diffuso è il vostro synth, maggiori sono le probabilità di trovare un vasta gamma di software adatti. Così, se programmate un DX7 con un ST, non avete semplicemente un'ampia possibilità di scelta, siete addirittura dei viziati. Mentre, se aspirate a programmare un sintetizzatore Korg con un CPC, la fortuna non si dimostra altrettanto generosa.

Per quasi tutti gli home computer è possibile trovare programmatori di sintetizzatori. Tutto dipende dalla marca del computer, dell'interfaccia e del sintetizzatore che possedete, nonché, come già detto, dal software.

Il software di Pubblico Dominio vi offre la possibilità di cominciare subito a programmare il chip interno dell'Atari ST: questo è The Sound Generator. I suoni possono essere generati da un numero di onde base diverse: i livelli si regolano con i controlli laterali.

EDITING TIMBR

Iniziando dal livello più a buon mercato troviamo i programmi di Pubblico Dominio. Anche se ho visto soltanto quelli per l'ST, la maggior parte dei cataloghi presenta anche un programmatore timbrico per il CZ, di solito in coppia con un programma per lo Yamaha DX100. Praticamente, si tratta di un generatore casuale di timbri collegato a una libreria musicale. Qualsiasi programmazione timbrica però ha ancora bisogno di essere realizzata dal sintetizzatore stesso, quindi non c'è molto da stare allegri. Tuttavia, per quello che costa, questo programma non è male e nel prezzo è compreso un manuale di istruzioni da stampare, abbastanza dettagliato. Inoltre, riceverete gratuitamente molti timbri che, altrimenti, vi verrebbero a costare un sacco di soldi.

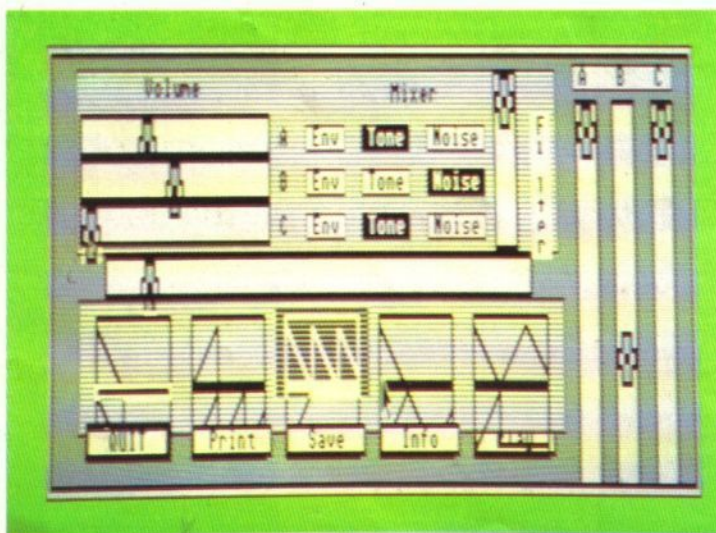
CZ ANDROID
Hybrid Arts

Forse il miglior programmatore di timbri è della Hybrid Arts e si chiama CZ Android. Io ce l'ho avuto per un po' di tempo e l'ho trovato molto facile da usare: anzi, soltanto quando ho scoperto questo programma, mi sono reso conto delle enormi potenzialità della serie CZ. Il funzionamento di questi sintetizzatori è estremamente complesso e l'editing sul minuscolo visore a cristalli liquidi, posizionato sul pannello centrale dello strumento, non vi è di molto aiuto. La programmazione dell'intonazione, dei filtri, e dell'inviluppo sonoro è altrettanto complicata. Come se ciò non bastasse, modificando una parte qualsiasi dell'inviluppo se ne altera completamente la forma e generalmente si rovina tutto.

***CZ Android:* il grafico al centro dello schermo mostra la forma del suono.**

Android utilizza due schermi base: la libreria e l'editing. La schermata della libreria ha una memoria interna al centro e due banchi di memoria alternati su ciascun lato. I timbri possono essere trasferiti singolarmente o globalmente nello spazio di lavoro per l'editing. Da questo potete passare alla schermata dell'editing, dove per prima cosa vedete scorrere sullo schermo una riga di numeri suddivisi nei vari parametri timbrici. Le doppie configurazioni di otto cifre in ogni sezione si riferiscono alle fasi dell'inviluppo, della velocità e del livello. Potete alterarle cliccandole e premendo tutti e due i pulsanti del mouse.

Nell'angolo di ciascuna sezione c'è un'icona raffigurante una busta da lettere; se la cliccate, viene visualizzato un grafico che vi consente di ridisegnare la forma del suono modificando le cifre, o muovendo le parti a forma oblunga del grafico stesso. Non è necessario usare tutte gli inviluppi (infatti soltanto pochissimi suoni ne hanno bisogno); inoltre potete specificare dove continua e finisce l'inviluppo sempre cliccando l'apposita parte dello schermo. Le modifiche vengono instantaneamente aggiornate e inviate al sintetizzatore. A parte tutti i parametri del suono, comprese le forme d'onda iniziali usate per questo metodo di creazione del suono "distor-

http://speccy.altervista.org/

Due degli strumenti musicali a basso costo più diffusi sul mercato sono il CASIO CZ101 e il ROLAND D110, rispettivamente un sintetizzatore e un modulo timbrico. Grazie alla loro popolarità, dispongono di una vasta libreria di software, soprattuto il Casio che è leggermente più anziano.

R|CO PER IL CASIO CZ101 E IL ROLAND D110

sione di fase" - vibrato, composizione delle ottave, disintonizzazione, key follow - viene visualizzato su schermo anche il menu delle opzioni. Una di queste si chiama "Android", la parola usata dal programma per indicare la randomizzazione. Selezionando l'opzione "distort" potete invece condensare un suono, disfare tutto il vostro editing, inizializzarlo, confrontarlo con la versione originale e salvare tutto quello che avete fatto. Infine, avete anche la possibilità di formattare i dischetti (hurrà!) senza dover ritornare al menu principale.

Tutti questi aspetti sono molto utili e costituiscono un facile punto di partenza. È inutile dire che si possano dare i nomi ai timbri, ma non vi servirà a molto dato che il CZ non visualizza i nomi. Avendolo usato per un po', vi raccomando caldamente questo programma: tiene testa al buon vecchio Casio.

SOUNDBITS 3D PROGRAMMER

SoundBits Software

La SoundBits Software ha realizzato un programma intelligente, adatto non solo al D110 ma anche al suo cuginetto, l'MT32, e alle versioni con tastiera D10 e D20. Caricandolo, il menu principale appare sullo schermo. Regolate le opzioni di partenza in base al vostro strumento e sarete pronti a utilizzare il programma.

La prima cosa da fare è salvare la regolazione globale che avete appena definito. Così, se commetterete qualche errore grossolano, potrete ritornare al punto di partenza. Entrando nello schermo della configurazione trovate tutte le informazioni di cui avete bisogno. Per cambiare un solo timbro, basta cliccare il nome del timbro che in quel momento è visualizzato nell'apposito riquadro. Così facendo salta fuori una lista di tutti i timbri presenti in quel gruppo di toni. Per modificare quest'ultimo, ritornate allo schermo e cliccate il tone group: apparirà l'altro gruppo di timbri. Usando ancora una volta il mouse potete dare risalto al timbro che preferite. Questo è sufficiente per ritornare allo schermo della configurazione. Dopo aver effettuato questa regolazione fine e tutto è come lo volevate, selezionate la prossima parte sulla quale volete lavorare e ripetete il procedimento. Per facilitare eventuali rimandi, sullo schermo rimane una lista di tutte le parti in corso con le relative informazioni.

In cima a ogni schermo compaiono le funzioni principali: trasferimento parziale o globale dei dati, le altre schermate di editing, i toni ed i ritmi. Il tone editing è simile a quello di "Android". Effettua molto bene la visualizzazione del suono, creando delle rappresentazioni grafiche estremamente complesse; inoltre, nel caso di errori, potete annullare l'ultima operazione di editing che avete compiuto. Per tutto il programma, le periferiche vengono alterate con un clic, cambiando rapidamente i valori prescelti. Su ogni schermo si può ascoltare il suono del timbro che state generando, premendo il pulsante sulla destra del mouse. La posizione del mouse determina la tonalità e la velocità: a destra e sinistra per la la tonalità, su e giù per la velocità.

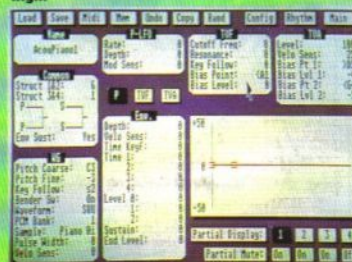
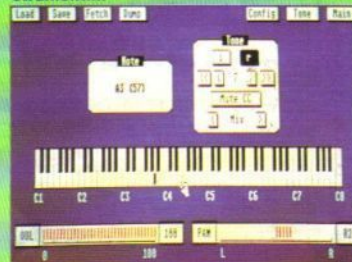
Anche lo schermo di editing ritmico è abbastanza ovvio. Poiché tutte le percussioni possono essere collegate singolarmente a qualsiasi uscita, al volume e al livello di pan che preferite, la loro visualizzazione avviene per mezzo di una tastiera ai cui tasti è assegnata ciascuna percussione. Io però avrei preferito un'opzione di assegnazione globale. Così se si volevano collegare tutte le percussioni ad una sola uscita, ad esempio lo stereo mix, sarebbe stato sufficiente un solo clic invece di dover passare da una batteria all'altra. L'unico altro punto debole di questo programma è il fatto che non sembra esserci un modo di stampare una lista dei timbri, il che rende più difficile ricordarsi dove si trovano e quali sono quelli già realizzati.

Per il resto 3D è un programma ben riuscito e gli utenti del D110 dovrebbero iniziare subito a mettere da parte il gruzzolo necessario all'acquisto.

IL ROLAND D110...

Il Roland D110 è un hardware estremamente sofisticato che appartiene alla famiglia conosciuta con il nome di moduli multitimbrici. Un tone module in pratica è la parte interna di un sintetizzatore, senza tastiera o regolatori di tonalità e di modulazione per modificare il suono in tempo reale, che viene invece effettuato per mezzo di una tastiera madre o di un'altro sintetizzatore. È definito unità multitimbrica perché può generare più suoni contemporaneamente

Come per la maggior parte dei moduli di questo tipo, il Roland D110 è in grado di produrre otto suoni assegnati ad altrettanti canali MIDI separati e quindi si presta bene a essere gestito da un sequencer. Probabilmente, la prima cosa che dovete settare è la configurazione dei timbri. Avete una scelta di base di 128 timbri, i canali MIDI e perfino la possibilità di effettuare una regolazione fine della tonalità. Potete infatti decidere la gamma di semitoni di una nota, quando si piega aziona la pitch wheel, la gamma completa della sua estensione e il volume. Le complicazioni aumentano quando guardate la parte posteriore del modulo. Ci sono sei uscite separate, una coppia di uscite stereo, e una mono sull'ultima uscita stereo. Anche queste possono essere assegnate ad ogni suono; se scegliete le stereo, anche il posizionamento da destra a sinistra può essere regolato. Ma il bello arriva con le enormi sezioni della batteria e delle percussioni! Tutte possono essere assegnate ad un canale MIDI e alle singole uscite audio. Infine, potete fissare la regolazione del riverbero per l'intera configurazione in vari modi e a diverse potenze. Lavorare sul pannello centrale di questo modulo, con i tasti multifunzione e un visore a cristalli liquidi piccolo come un orologio, è comunque una cosa da ulcera! Con questo genere di strumenti, sarebbe indispensabile l'editing su schermo in modo da poter vedere chiaramente dove e quali timbri si stanno generando.

***3D Programmer:* la prima schermata di editing...**

... quella per selezionare i timbri degli strumenti...

... e infine, provate a suonare le batterie.

COME ORIENTARSI PER L'ACQUISTO DI UN PROGRAMMA DI CREAZIONE TIMBRICA

- **Il funzionamento dovrebbe essere piuttosto chiaro. Cercate di evitare i programmi con rappresentazioni prettamente numeriche: visualizzazione grafica è la parola d'ordine.**
- **Qualsiasi modifica del suono effettuata dovrebbe essere aggiornata in una finestra. Preferibilmente, dovreste poter trasferire la finestra su qualsiasi videata.**
- **Tutti i principali parametri sonori dovrebbero comparire su un unico schermo: non è divertente passare da uno schermo all'altro per comporre un suono.**
- **Dovrebbe darvi la possibilità di salvare non soltanto un suono individuale ma anche gruppi di suoni - cioè l'intera memoria dei suoni del sintetizzatore. Cercate la parola magica: "libreria". Ovviamente, dovrebbe anche essere in grado di trasferire sia i timbri singoli, sia i gruppi di timbri, e permettervi di creare e riordinare facilmente i banchi di memoria del suono. Se si tratta di un programma per un tone module, le configurazioni per suonare dovrebbero essere agevoli da modificare.**
- **Dovrebbe offrire la possibilità di suonare il suono che state creando usando i tasti qwerty.**
- **Qualsiasi opzione per la "randomizzazione" è un bonus: potete usarla per fare in modo che il computer vi dia delle ispirazioni quando provate a creare nuovi suoni.**

ADVENTURES

QUALCOSA DI GROSSO BOLLE IN PENTOLA!

Questo mese il consueto appuntamento con l'avventura esce in edizione ridotta a causa del maggiore spazio dedicato alla seconda parte della nostra guida ai giochi di ruolo. Ma niente paura - un vento di rinnovamento soffia sul mercato delle adventure per computer ed abbiamo messo in cantiere un paio di idee avventurose per il futuro.

La necessità di una rubrica nuova e più ricca nasce dal fatto che il mercato degli adventure sta evolvendo rapidamente. Con le avventure grafico-testuali della Infocom da un lato e giochi come *Prophecy* della Activision dall'altro (vedi pag. 72), c'è un disperato bisogno di mettere ordine nei mille sottogeneri e fornire al pubblico una guida completa ed affidabile su cosa offre il mercato. Ciò significa recensioni regolari di nuovi prodotti, insieme a nuovi criteri di valutazione per giochi di esplorazione e per quelli a sfondo fantasy.

Qualunque sia il mondo in cui vi troverete il prossimo mese, non dimenticate di passare dal vostro edicolante per acquistare la vostra copia di "K". Se il gioco si fa duro, i duri (cioè i nostri redattori) entrano in gioco!

MUG

Il creatore di Shades ha realizzato un nuovo sistema MUG (Multi User Game o gioco multi-utente) che gli permette di sviluppare giochi per più giocatori in metà tempo.

Neil Newell, noto a molti come Hazeil the Coder dal nome del suo personaggio nel gioco "on line" della Micronet, ha sviluppato un nuovo sistema denominato Mugick per mezzo del quale altri autori potranno sviluppare le loro idee nel campo dei giochi multi-utente.

Neil deve essere ben soddisfatto del suo nuovo sistema se, per promuoverlo, è arrivato al punto di fondare una nuova società -la "Third Millenium Systems"-, ed è attualmente all'opera per inondare il mercato francese con nuove idee per giochi MUG. Il primo della lista dovrebbe essere Trash, disegnato insieme a Matthew Ward, alias Ambushbug the Wizard (sembra che i casi di doppia personalità tra questi programmatori siano abbastanza frequenti). La società sta ora tentando di ottenere licenze analoghe nel Regno Unito, in Europa e negli Stati Uniti.

Trash (Spazzatura) sembra essere un titolo particolarmente appropriato per il mercato francese. I nostri cugini d'oltralpe hanno già dimostrato un appetito morboso verso usi ambigui del computer, collegandosi al sistema nazionale Minitel ed inviandosi l'un l'altro messaggi molto "francesi". Se in Inghilterra esistevano persone che si "sposavano" tramite computer e davano vita a orge che si svolgevano nella "Bridal Suite" e venivano raccontate testualmente sullo schermo, in Francia le cose sono andate oltre. Lasciamo i dettagli alla vostra fervida immaginazione.

SEGRETI AZIENDALI #1

Nelle avventure King's Quest III, Space Quest I and The Black Cauldron, premete CTRL-D, quindi ENTER per due volte, quindi digitate tp. Sullo schermo apparirà la scritta ROOM NUMBER:_. Battete il numero della stanza che vi interessa e vi sarete immediatamente trasportati!

MYTH: UN'AVVENTURA VIA POSTA

Alla Magnetic Scrolls non se ne sono stati con le mani in mano dopo il lancio di *Fish*. Nonostante i problemi causati dalla vendita della Telecomsoft alla Microprose (vedi pag.5), sono riusciti a trovare il tempo per finire la loro nuova mini avventura, intitolata *Myth*.

Le buone notizie sono che *Myth* è un buon prodotto, nonostante le sue dimensioni siano solo la metà di quelle di una normale avventura della Magnetic Scroll. Per di più, è assolutamente gratuito. E allora? Quali sono le cattive notizie?

Beh, c'è una clausola. *Myth* sarà disponibile solo a quelle persone che si iscriveranno all' "Official Secrets adventure club". Non è nostro compito suggerirvi come spendere il vostro denaro, ma l'offerta appare interessante. Nonostante la spesa iniziale di 24.95 sterline, ciò che ottenete in cambio è ragguardevole: una rivista bimestrale, alcuni giochi a prezzo REALMENTE conveniente e, naturalmente, la vostra copia gratuita di *Myth*.

Il gioco vi cala nei panni di Poseidone, Dio del Mare. Privato da Zèus dei vostri poteri divini dovrete riguadagnarvi il diritto alla vita eterna e agli altri (facilmente comprensibili) benefici divini completando una prova. Zeus vi ha ordinato di sottrarre l'Elmetto dell'Ade, un potente oggetto magico rinchiuso nelle profondità del suo Palazzo sotterraneo. Per raggiungere il vostro scopo dovrete trovare il modo di pagare il Traghettatore, ingannare la Morte e sconfiggere l'Idra a nove teste che difende i cancelli del Mondo Sotterraneo.

La grafica è eccellente, nonostante non raggiunga il livello di giochi come *Guild of Thieves*. E nonostante il gioco si possa facilmente risolvere in un paio d'ore, giocarlo può essere una buona introduzione al mondo dell'avventura per quelli che ancora si chiedono se la vita dell'avventuriero faccia per loro.

Nel frattempo il club ha pubblicato una guida di 24 pagine sul gioco *Dungeonmaster*. Di solito la qualità di queste guide non è elevata; in media sono piene di consigli tipo "Occhio alle testate nucleari: sono radioattive" e via dicendo. Abbiamo però dato una scorsa a questa guida e dobbiamo ammettere che per sole 1.50 sterline è molto buona. Ah, ricordate che è sempre valida la famosa clausola: dovete essere membri del club per poterla acquistare.

Se volete MYTH, dovete inviare 24.95 sterline (circa 55.000 lire) a: Official Secrets, 2 South Block, The Maltings, Riverside Way, Sawbridgeworth, HERTS CM21 9PG, Great Britain.

Prima di inviare entusiasticamente il vostro denaro faticosamente risparmiato, assicuratevi che sia disponibile una versione di* Myth *per il vostro computer. Attualmente sono disponibili le versioni per Amiga, Atari ST, Macintosh, PC EGA, C64 dischetto e Amstrad PCW. Versioni per PC CGA/Hercules e Spectrum +3 sono disponibili su dischetto, ma senza schermate grafiche.

K CONFERENZE SULLE AVVENTURE

Questo mese abbiamo lo spazio appena sufficiente per ospitare i messaggi di Filippo Bracci e Sergio Guarnieri, ma un buon numero di lettere è già in lista d'attesa per il mese prossimo. Scrivete, scrivete, scrivete...

NON C'E' NULLA DI MALE...

... a giocare un adventure con un input del tipo verbo/sostantivo. Penso sia lecito supporre che la maggior parte dei giocatori di adventure non siano dattilografi, e quindi una maggiore brevità dei comandi da inviare al computer sarebbe gradita da molti. La lunghezza dei comandi è secondaria rispetto al contenuto delle pagine testuali: se lo stile è sciatbo, la grammatica inesistente e le descrizioni squallide, l'atmosfera di un gioco non può che soffrirne.

Nel mondo fantastico in cui sono ambientati gli adventure, la logica e la coerenza interna devono essere messe in primo piano, soprattutto per quanto riguarda la Geografia. Il che vuol dire che quando vi dirigete a sud dovreste ritrovarvi nello stesso luogo in cui vi trovavate quando vi siete diretti a nord, tranne quando il testo specifica chiaramente che la strada, passaggio o tunnel hanno una deviazione o un bivio...

LE AVVENTURE DELLA LEVEL 9...

... che giocavo qualche tempo fa erano pressate in 32K, eppure contenevano tutti gli elementi necessari a soddisfare l'avventuriero: un background incisivo, un buon sviluppo della trama, una prosa estremamente vivida, descrizioni dettagliate, un mucchio di posti da esplorare, un parser ragionevolmente completo ed "intelligente", enigmi stimolanti, una confezione attraente e talvolta perfino schermate grafiche. L'unica cosa di cui sentivo la mancanza era un suono di fanfara che annunciava la felice risoluzione dell'avventura (l'equivalente di ciò è apparso, per quanto ne so, solo in tre avventure: Beyond Zork, Trinity e Leasure Suite Larry). Com'è che ora che ho a disposizione 520K con cui giocare, l'unico vero miglioramento è nella qualità della grafica?

Hmmmm... la triste verità è che tutta quella RAM extra è solo causa di distrazione per noi avventurieri. E' facile riempire 250K con immagini grafiche piene di colore ed atmosfera: ci vogliono solo due giorni. La parte difficile è programmare un "gestore" di avventura che si occupi di locazioni, oggetti e personaggi in modo innovativo ed entusiasmante. Per fare ciò occorrono circa due anni.

LA MAGGIOR PARTE DELLE COSE CHE SI TROVANO NELLE CONFEZIONI...

...dei giochi Infocom, sono irrilevanti rispetto al gioco vero e proprio. Recentemente ho acquistato Spellbreaker e quando ho aperto la scatola ho trovato un distintivo ed un libretto di istruzioni che non diceva nulla riguardo al gioco. I giochi della Level 9 hanno lo stesso difetto: insieme a Jewels of Darkness e a Silicon Dreams trovate dei romanzoni che dicono poco o niente del background o della situazione nella quale vi trovate all'inizio del gioco. Secondo me i titoli della serie King's Quest (Sierra-On-Line) sono i migliori. Le loro confezioni contengono solo i dischi necessari al gioco, un piccolo libretto di istruzioni e le direttive per il caricamento. Dopo una veloce scorsa al libretto, il resto è lasciato alla vostra immaginazione. Penso che l'esempio della serie King's Quest dovrebbe essere seguito anche da altri - in questo modo il prezzo medio dei giochi d'avventura potrebbe subire sensibili riduzioni. C'è qualcun'altro che la pensa come me?Cosa ne dite? E, gia' che ci siamo, Sarah vince il premio per la migliore lettera del mese. Sarete voi il prossimo vincitore?

HIT-LISTING

Eccovi un piccolo e grazioso listato per tutti gli utenti Amiga che vogliono progredire in Bard's Tale II. "Il programma crea un personaggio ricchissimo e virtualmente indistruttibile" ci comunica l'ideatore Chris Fitch di Waithamstow (Inghilterra). Battete il listato e salvatelo su disco. Quando desiderate cambiare un personaggio del gioco, semplicemente sostituite la scritta "QUI VA IL NOME DEL PERSONAGGIO" con il nome del vostro personaggio, facendo attenzione a non cancellare le lettere tpw. e c. Quindi date il run e seguite le istruzioni che appaiono sullo schermo.

```
REM VOGLIO ESSERE ONNIPOTENTE!
PRINT "inserire il disco personaggi BT2 in df0"
PRINT "premere un tasto"
k$=INKEY$:IF k$="" THEN key
OPEN "r",#1,"tpw.QUI VA IL NOME DEL PER-
SONAGGIO.c",1
FIELD #1,1,AS n$
DATA
5,6,7,8,9,20,22,24,26,53,54,57,58,59,60,61
,62,63,64,65
a$=CGR$(255)
loop:
READ n
LSET n$=a$
PUT #1,n
FOR k=1 TO 8000:NEXT k
IF n<>65 THEN loop
PRINT "Ora il vostro personaggio è super
tosto!"
```

SEGRETI AZIENDALI #3

In Wishbringer una pietra in testa è meglio di un buco in testa.

MIGHT AND MAGIC II

Nonostante le promesse, la Activision non è riuscita a fare uscire M&M II in tempo per essere recensito. Tanto per mantenere vive le attese, sappiate che il gioco contiene oltre 250 mostri ognuno con la sua animazione, 96 incantesimi, oltre 250 armi, due nuove classi di personaggi, compagni di avventura e 15 abilità secondarie per i vostri avventurieri.

L'inclusione delle abilità è un'ulteriore prova che questo aspetto dei giochi influenzati dai GDR sta diventando un prerequisito per tutte le nuove uscite. Le abilità aggiungono interesse a livello tattico e strategico e contribuiscono alquanto alla sensazione che i vostri personaggi abbiano vita e personalità indipendenti. Attendetevi una completa recensione il prossimo mese.

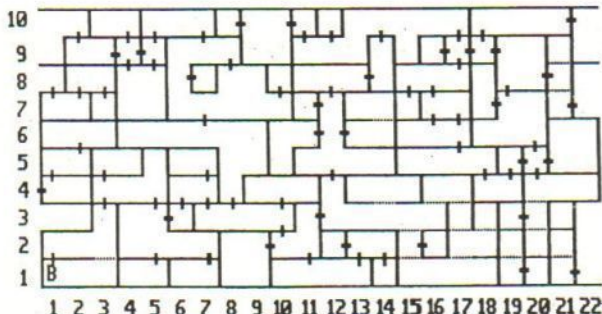
SEGRETI AZIENDALI #2

In Leasure Suite Larry 2, indossate la vostra parrucca non appena la scialuppa tocca l'acqua, quindi usate lo schermo solare (sunscreen). Mentre vi trovate a bordo della nave, tenetevi alla larga dal capitano o saranno guai. Spostatevi fino al centro della piscina e tuffatevi per ripescare il bikini.

LA MAPPA DELLE CATACOMBE

Ecco qui, preparata dai nostri cartografi ufficiali, una mini mappa del secondo livello delle catacombe in Bard's Tale III. Dovrebbe esservi di grande aiuto... e per il mese prossimo stiamo preparando il livello 1, oltre a Unterbrae 1 e 2. La lettera "B" nella mappa indica le scale...

CATACOMBS 2

http://speccy.altervista.org/

KYRIEL KORNER

GUIDA PRATICA ALL'AVVENTURA
PARTE SECONDA

Eccomi puntuale anche questo mese per continuare questa guida pratica che ci porterà a scoprire nuovi comandi usati spesso nel corso di una sessione avventurosa (o avventuresca? Boh...) e per dare altri preziosi consigli a coloro che, spinti dalla foga il mese scorso, hanno cominciato di slancio un adventure e, dopo qualche mossa, si sono trovati immi-schiati in qualche oscura situa-zione o alle prese con qualche criptico enigma.

Se vi trovate in una delle situazioni appena descritte (non sorridete, prima o poi succe-derà)

OOPS, COME NON DETTO

potrebbe darsi che abbiate solamente qualche mossa di vita oppure, e questa ipotesi non è migliore della prima, che vi manchi un oggetto fondamentale per proseguire o peggio ancora che il suddetto oggetto non sia più recuperabile (per esempio, siete entrati in una piramide senza una fonte di luce e la porta si è richiusa al vostro passaggio divenendo così una delle tante tombe densamente popolate da avventurieri).In questi casi la soluzione va ricercata a monte cioè bisogna ritornare indietro (oppure ricominciare) fino al raggiungimento di una posizione relativamente sicura. A questo punto entra in gioco un comando essenziale per una soluzione rapida ed efficace di un adventure, una specie di ancora di salvezza per l'avventuriero, un incantesimo molto potente eppure così facile da invocare: il comando SAVE.

Questo comando permette di salvare(su disco, cassetta o anche su memoria RAM) la posizione in cui vi trovate. Basta di solito di-gitare SAVE ma in alcuni giochi è richiesto SAVE GAME.Cosa molto importante prima di accingervi a salvare è assicurarsi di avere a portata di mano un disco formattato o una cassetta vergine, in quanto sono pochi gli adventure che permettono di salvare la situazione sullo stesso disco di gioco (se non altro per motivi di sicurezza...).

Se avete la possibilità di usare la memoria RAM per salvare la vostra posizione (usando il comando RAM SAVE o STORE) fatelo in quanto il salvataggio su RAM è velocissimo e non richiede l'uso di dischetti o nastri. Ricordatevi però che il salvataggio su RAM è "volatile" e lo si perde quando si spegne il computer e che se nel corso di una partita usate un'altra volta il comando RAM SAVE, la vostra nuova posizione ricoprirà quella precedente che verrà cancellata senza troppe cerimonie!

Un consiglio valido potrebbe essere quello di salvare spesso la vostra posizione, almeno ogni volta che sentite odore di guai o prima di addentrarvi in qualche stanza dall'aspetto pericoloso. Con questo non intendo dire di salvare ad ogni mossa, ma l'esperienza alla lunga vi suggerirà i momenti opportuni.

Per esempio, se vi trovate davanti ad una porta su cui è affisso un cartello rosso che dice "Radiazioni" e su cui notate una spia accesa sotto la quale è scritto "Impianto di sicurezza guasto" e da cui provengono stridii di denti e grugniti animaleschi, e non salvate...beh, allora non avete capito niente. (Siamo poi andati a controllare la stanza e vi abbiamo trovato un ricchissimo tesoro difeso da un...registratore che stava suonando una cassetta su cui erano incisi suoni terrificanti.E del reattore neanche l'ombra!!! Un buon metodo per proteggere un tesoro! OK, era un bluff ma a priori non potevo saperlo, n.d.r.).In linea di massima è comunque meglio salvare sempre che non salvare mai.

Se poi il destino crudele si abbatte su di voi e capita l'irreparabile ma voi siete stati previdenti, con il comando RESTORE o RESTORE GAME oppure RAM RESTORE (se avevate salvato su RAM) potrete recuperare la vostra posizione. Se invece siete degli scavezzacollo impenitenti (oppure non avete dischi o cassette su cui salvare...) non vi resta che sperare che nel vostro adventure sia stato implementato il comando BOM (Back One Move).

Dando questo comando il computer estrae da un buffer il vostro ultimo input e ripristina la situazione in cui vi trovavate prima di compiere la deleteria azione. Ma attenzione...non sempre questo comando è affidabile. Se, per esempio, entrate in una stanza e questa esplode (con voi dentro, naturalmente) e finite, poniamo caso, nel Limbo, può succedere che, se date nuovamente il comando BOM, vi ritroviate nella stanza in cui siete entrati che riesploderà nuovamente: questo è il caso che si verifica con alcuni BOM implementati in maniera poco ortodossa, noto anche come "Morte ricorsiva da BOM".

In molti adventure questo comando viene invece ottenuto digitando OOPS (nel caso della Level 9, per esempio), mentre per i nuovi adventure della Infocom il comando OOPS serve a tutt'altro. Se infatti, digitando una frase, avete sbagliato una parola e il gioco vi dà un messaggio del tipo "Non capisco la parola TAVLE" (volevate scrivere "TABLE") potete risparmiarvi la fatica di riscrivere tutta la riga digitando solamente "OOPS TABLE". Il parser valuterà quindi la stessa frase che avete digitato in precedenza, sostituendo la parola errata con quella specificata dopo l'OOPS. Semplice,no? Ma allora come si torna indietro di una mossa in un gioco della Infocom? Oppure (tanto la risposta è la stessa) come si fa a fare con una Ferrari 30 chilometri con un litro?

A volte è utile, se non necessario, cercare di capire quali verbi sono riconosciuti dal parser per un loro futuro uso. Dalle risposte che vi darà usando questo piccolo trucco, sarete in grado di scoprire se quel verbo che secondo voi serve a superare il problema è nell'elenco dei verbi compresi dal parser. In questo modo, se il parser è

PARSER, A ME GLI OCCHI

coerente, vi darà preziose informazioni e lo faremo lavorare a nostro vantaggio.

Supponiamo che abbiate trovato un cappello e che lo possiate indossare con il comando WEAR HAT. Il parser capirà che il comando è giusto e vi lascerà compiere l'azione con tutta tranquillità. Infatti la combinazione verbo-oggetto che avete dato è corretta ed entrambi sono contenuti nel suo vocabolario.

Ora digitate JJJJ HAT.Ovviamente JJJJ non ha senso e il parser vi darà un messaggio d'errore come, ad esempio, "I don't know how to do that".

Ora provate con un altro verbo che secondo voi è compreso dal parser, tipo CLEAN HAT. Se il parser vi dà lo stesso messaggio vuol dire che considera CLEAN allo stesso modo di JJJJ, cioè il parser non capisce CLEAN quindi non usatelo più per il resto del gioco. Se invece risponde con "You can't do that" può darsi che la combinazione che avete dato sia scorretta ma che il verbo sia compreso (altrimenti avrebbe risposto come nel primo caso). Se addirittura vi risponde con un "You can't do that now" o con un "You can't do that, yet" è molto probabile che la combinazione sia giusta, che potrà essere usata con successo nel gioco ma che non si sono verificate ancora certe condizioni (siete nel posto sbagliato, vi manca un oggetto atto allo scopo, è ancora troppo presto, ecc.).

Per questo mese è tutto. Buon divertimento e se vi capita di trovarvi davanti all'entrata di un labirinto entrateci a vostro rischio e pericolo. Se non riuscite a trovare la via, ricordatevi di non perdere la prossima puntata di questa Guida Pratica.

Per arrestare l'ubriaco in Police Quest bisogna annusare l'alito (SMELL) ed eseguire l'FST (Admister FST) e poi bisogna ammanettarlo. Attenzione perché quando vi chiederà di ammanettarlo davanti rispondete NO, altrimenti riceverete una bella botta in testa.

Grazie a Roberto Dussi MILANO

A DOMANDA RISPONDE

Kyriel mette a disposizione la sua immensa sapienza per esaudire le richieste di tutti gli avventurieri. Problemi, consigli e domande vanno indirizzate a

Kyriel/No Problem
via Aosta 2
20155 MILANO

Kappa separa i RPG buoni dai RPG cattivi, scopre che non ci sarà MAI un Bard's Tale IV, e che perfino la Magnetic Scrolls e la Level 9 stanno lavorando su nuove idee per i giochi d'avventura...

UN MONDO IN UNO SCHERMO

Settimane di gioco, atmosfere da sogno, sfide strategiche di proporzioni globali e una trama affascinante sono solo alcune delle attrazioni di un buon RPG. Grafica insufficiente, lentezza di gioco, informazioni incomprensibili, regole pedanti ed una trama indigesta sono però il fato che attende lo sprovveduto che ha comprato un bidone... pagandolo almeno quattro biglietti da diecimila.

In questo articolo, il secondo della serie sugli RPG, continuiamo la nostra escursione nel genere, dando un'occhiata ai migliori prodotti sul mercato ed approfittandone per seguire gli ultimi sviluppi. Se avrete la pazienza di seguirci, vedrete che la prossima volta che uscirete a fare compere vi ritroverete con un pugno di polvere d'oro, e non con un pugno di mosche!

Cercheremo inoltre di rispondere ad alcune "inquietanti" domande che turbano i sonni degli appassionati... per esempio, il fenomeno degli RPG è destinato a durare oppure è solo uno dei tanti fuochi di paglia?

Tradizionalmente, esistono tre giochi che hanno influenzato lo sviluppo del genere, ognuno dei quali seguito da numerosi imitatori. Due di essi sono familiari al lettore italiano ed hanno già trovato ampio spazio sulle pagine di questa rivista: la serie Bard's Tale della Electronic Arts/Interplay e la serie Ultima della Origin Systems. Il terzo gioco, sebbene sia molto popolare negli Stati Uniti, non è granché diffuso da queste parti; si tratta di *Wizardry*, la cui quinta puntata (The Heart of the Maelstrom) è recensita in queste pagine.

Come accade spesso nel mondo degli RPG, attualmente potete ottenere *Wizardry* solo rivolgendovi ad un importatore autorizzato specialista nel genere. Di una di queste compagnie - la Computer Adventure World - forniremo dettagli più avanti. Durante i prossimi mesi ci occuperemo di parecchi RPG che è possibile ottenere solo tramite una specifica richiesta di importazione. Possono essere più costosi rispetto ad altri, ma molto del software proveniente dagli States è di qualità così alta da valere il costo in più.

Anche da noi, però, e specialmente nel Regno Unito, le cose si stanno muovendo. In queste pagine trovate notizie sul nuovo RPG della EA, atteso per quest'estate, sul nuovo sistema di gioco della Level 9 caratterizzato da pesanti influenze "roleplayingistiche", e sull'atteso gioco della Infocom, *Quarterstaff* - un RPG con sistema a finestre, controllo individuale dei personaggi e sviluppo grafico/testuale dell'avventura. Tutto ciò dimostra che il mercato dell'adventure/fantasy - un tempo considerato nel mondo dei computer giochi poco più di un ghetto infestato da spettri di *Hobbit* con

RP-GUIDA, PARTE SECONDA

OK, non ci siamo riusciti. Non troverete la recensione di *Might and Magic II* su questo numero. Nonostante la versione per Apple II sia già disponibile sul mercato, le versioni per PC non sono ancora state pubblicate e le versioni di pre-produzione stanno ancora languendo negli States.

Ciò che abbiamo in pentola per voi, però, dovrebbe ampiamente ricompensarvi della delusione. Notizie sul nuovo sistema RPG della Level 9, voci confermate di prodotti "animati" della Magnetic Scrolls ed un'indagine approfondita su cosa sta accadendo oggi nel mondo del GDR per computer... e su cosa accadrà domani.

Ed il mese prossimo, chissà!, potrebbe fare finalmente capolino *M&M II*...

Nell'ultimo gioco Activision, *Prophecy* (qui nella versione PC), l'azione animata è unita a descrizioni testuali e a personaggi con caratteristiche individuali.

i piedi pelosi - è il luogo dove oggi più si muovono le acque...

VECCHI MA BUONI

L'ultimo mese ci siamo occupati di alcuni tra i più vecchi RPG e - lo ricorderete - pochi tra essi hanno raggiunto la sufficienza. Qual'è allora il modo migliore di addentrarsi per la prima volta nel mondo degli RPG? Facile. Se non avete ancora gustato le delizie delle serie *Ultima* e *Bard's Tale* affrettatevi a farlo. Se non potete permettervi nessuna delle due serie di giochi, allora la scelta ideale dipende dal vostro stile di gioco.
I giochi di *Bard's Tale* sono essenzialmente giochi di ricerca e combattimento con una spruzzata di enigmi da risolvere tanto per insaporire il tutto. Tutto quello che avete a vostra disposizione è una semplice rappresentazione grafica della vostra posizione e dei vostri nemici durante l'esplorazione ed il combattimento. Quest'ultimo consiste nella scelta tra le fondamentali opzioni d'attacco per ogni membro della compagnia di personaggi, con un gran numero di incantesimi da imparare, tesori da recuperare ed armi da brandire. Questi giochi sono semplici e ripetitivi, eppure possono essere estremamente divertenti e spesso è difficile staccarsene. L'opzione di salvataggio rende possibile la ripresa della partita dall'ultima meta raggiunta nel caso che le cose si mettano male.

Lo stile *Ultima*, d'altro canto, è più elaborato in termini di esplorazioni ed enigmi da risolvere. I personaggi trascorrono molto del loro tempo ad interagire con altri personaggi, cercando aiuto ed indizi per raggiungere i loro obiettivi. Il combattimento è più complesso, con una mappa tattica che mostra la posizione di ogni personaggio, e l'esplorazione richiede sudore e fatica con scoperte e problemi ad ogni passo.

Un gioco alla Ultima non è quindi qualcosa da giocare saltuariamente quando si ha voglia di sparare qualche incantesimo e massacrare un paio di mostri; un gioco intermittente rischia infatti di fare perdere al giocatore il filo della vicenda. Questi giochi tendono a coinvolgere profondamente il giocatore, il quale molte volte non li molla fino a quando non li ha risolti (o non è morto nel tentativo). Questo richiede molto tempo (normalmente dalle 80 alle 150 ore) ma la vittoria finale è sempre un'esperienza estremamente gratificante.

L'altra grossa differenza tra *Ultima* e *Bard's Tale* sta nell'evoluzione. *Bard's Tale I* è un grande gioco, e gli scenari II e III sono stati costruiti con lo stesso sistema senza alterarne di molto la natura. *Ultima I*, al contrario, è un giochino dei tempi andati che nessuno oggi oserebbe vendere senza arrossire di vergogna, mentre *Ultima V* è un mega-gioco che non dovrebbe mancare sullo scaffale di nessun avventuriero che si rispetti. Nelle pagine seguenti trovate una tabella che mostra la disponibilità delle versioni di questi giochi per i diversi computer.

ESOTISMO

Se siete di gusti davvero difficili e desiderate qualcosa di più esotico di quanto offerto dal mercato europeo,

LA PUNTA DI DIAMANTE

Mentre la maggior parte delle compagnie si richiama ai tradizionali stili di gioco *BT/Ultima*, la Infocom sembra la più decisa a sperimentare nuove strade. Molti dei loro sforzi sono fino ad ora stati deludenti, ma c'è da restare impressionati di fronte all'immensa quantità di energie che questa società - una volta considerata all'avanguardia nel mondo dell'avventura fantasy - sta riversando nella produzione dei suoi GDR. Con una tale dedizione , sicuramente non ci vorrà molto prima che riescano a produrre un prodotto realmente vincente...

Nel numero scorso avete già potuto leggere la recensione di *Journey*. Un'altro esempio del desiderio della Infocom di battere nuovi sentieri è *Quarterstaff*, un RPG grafico per gli appassionati con soldi da spendere. Nonostante attualmente sia disponibile solo per Mac, questo gioco presenta numerose e interessanti caratteristiche che, ne siamo certi, verranno presto utilizzate su altri 68000, Amiga ed Atari ST inclusi.

Come potete vedere dalle foto in questa pagina, *Quarterstaff* è qualcosa di completamente innovativo. Anzitutto contiene un dispositivo automatico che disegna la mappa mano a mano che procedete nell'avventura in due modi diversi a seconda delle locazioni. Queste ultime sono descritte con grande accuratezza e sono combinate ad un sistema di puntamento del mouse che vi permette di muovervi facilmente da una locazione all'altra.

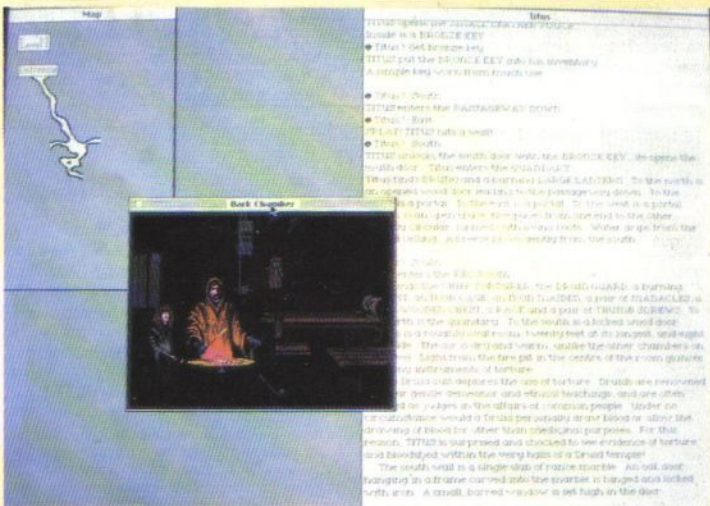
Secondo, *Quarterstaff* - al contrario di molti altri RPG per computer - non richiede dal giocatore solo semplici comandi individuali. Al contrario, potete inviare comandi separati ad ogni personaggio del gruppo (le cui dimensioni variano mano a mano che procedete nell'avventura). In più ogni personaggio ha la propria finestra di testo separata da quella degli altri (nonostante le informazioni di interesse generale vengano presentate in ogni finestra).

Questa divisione delle informazioni rallenta un po' il gioco, ma rende magnificamente l'idea di cosa voglia dire vedere una situazione dai diversi punti di vista e, naturalmente, se state giocando insieme ad altri amici con ognuno che controlla un personaggio diverso, diventa inestimabile. Esiste perfino l'opzione di nascondere agli altri la propria finestra di testo, se lo desiderate!

Infine, *Quarterstaff* segue la strada già tracciata da altri recenti titoli della Infocom, tentando di combinare gli elementi narrativi delle avventure testuali con le interazioni grafiche di alcuni RPG. In *Quarterstaff* potete inviare ordini ai personaggi attraverso menu di verbi, preposizioni ed oggetti, oppure utilizzando direttamente il cursore per introdurre i classici comandi delle avventure testuali (EXAMINE, GET e così via). In entrambi i casi il programma risponde con descrizioni ed altri testi di carattere narrativo, talvolta di notevole lunghezza.

Tra le case produttrici di software si sta diffondendo la convinzione che il futuro degli RPG sia nell'azione narrata piuttosto che nell'azione graficamente rappresentata. Se ciò dovesse avverarsi, la Infocom ha tutte le carte in regola per divenire la ditta leader nel settore...

I menu richiamabili con il mouse contengono tutti i comandi-base necessari all'avventura, oltre alla possibilità di definire macro-comandi per velocizzare il gioco.

Il sistema cartografico Theon ha due versioni. Una generica ed una più particolareggiata che, in alcuni momenti del gioco, mostra accurate raffigurazioni dei dintorni dei personaggi.

Sono parecchie le informazioni mostrate da questa schermata. La finestra della mappa appare sulla sinistra, spesso coperta da finestre grafiche che forniscono informazioni su personaggi, locazioni ed altri elementi dell'avventura. Le finestre testuali sulla destra raccontano la storia dell'avventura, accettano comandi testuali e forniscono informazioni differenti per ogni personaggio. Le dimensioni di ogni finestra possono essere modificate e queste ultime possono essere spostate per lo schermo.

SEGUITE IL BARDO...

Eccovi una lista completa ed aggiornata sulla disponibilità di tutti i titoli delle serie *Ultima* e *Bard's Tale* per le varie versioni. Nuove conversioni vengono pubblicate praticamente in continuazione, ma non aspettatevi granché nei prossimi mesi. Alla Origin stanno lavorando a tempo pieno sul loro nuovo *Ultima VI*, mentre alla Interplay... beh, date un'occhiata al box "Come? **Niente BTIV?**" per ulteriori dettagli...

VERSIONI DI BARD'S TALE

	Spectrum	Amiga	CPC	ST	C64	PC
BT1	L22000c	L29500d	L22000c	L29500d	L22000c	L33000d
BT2	nd	L29500d	nd	nd	L22000d	L22000d
BT3	nd	nd	nd	nd	L39000d	nd

Potrebbero apparire in futuro altre versioni a 16 bit di *BT2* e *BT3*, ma non contateci molto almeno per i prossimi tre mesi.

VERSIONI DI ULTIMA

	C64	Amiga	PC	ST	Atari 8-bit
UI	L49000d	NA	L59000d	NA	NA
UII	vedi note	vedi note	NA	NA	NA
UIII	L49000d	L59000d	L59000d	L59000d	prezzo nc d
UIV	L49000d	L59000d	L59000d	L59000d	prezzo nc d
UV	L59000d	L59000d*	L69000d	L59000d*	nc

I titoli indicati da un asterisco (*) saranno disponibili entro i prossimi tre mesi. La Origin ha recentemente pubblicato una confezione speciale, *Ultima Trilogy*, contenente *UI-UII-UIII* per C64 (L. 59.000) e PC (L. 69.000).

dovreste provare a contattare un fornitore specializzato in RPG. Nonostante i tempi stiano cambiando, moltissimi RPG hanno fatto la loro prima apparizione negli Stati Uniti, e con la guida di un'importatore del settore potreste avere qualche anticipazione su giochi non ancora giunti in questi lidi.

Se i contatti con l'estero non vi spaventano, un buon indirizzo potrebbe essere la Computer Adventure World, Bank Buildings, 1A Charing Cross, Birkenhead, L41, 6EJ, telefono (per chi chiama dall'Italia) 0044/51/ 666.1132. Sono particolarmente informati del settore e pubblicano un dettagliato catalogo che include informazioni su ogni prodotto: trama, livello di difficoltà, tempo medio di gioco ed attrazioni speciali. Queste informazioni possono essere di grande aiuto, specialmente se state per investire grosse somme di denaro. Non tutti i prodotti della CAW sono a buon mercato, ma molti dei titoli sul loro catalogo sono impossibili o quasi da trovare altrove.

Esempi tipici di giochi attualmente disponibili tramite la CAW includono *Star Saga I* della Masterplay (un RPG di fantascienza con l'opzione multi-giocatore), la serie Phantasie e numerosi titoli di Wargames per gli appassionati con un gusto per la storia. Nei prossimi mesi tratteremo diffusamente anche questi prodotti.

VERI RPG

Già che ci siete, perché non approfittare dell'occasione per affrontare un VERO RPG? Il vostro computer vi può essere ancora d'aiuto, specialmente se insieme ad i vostri amici desiderate sperimentare il famosissimo *Dungeons & Dragons*.

Fin dal momento in cui la SSI ha ottenuto i diritti di sfruttamento del marchio *Advanced Dungeon & Dragons* un costante flusso di titoli ha invaso il mercato. Mentre arcade e giochi strategici come *Heroes of the Lance* e *Pool of Radiance* sono facilmente apprezzabili dai nuovi arrivati sulla scena degli RPG, dal momento che non è necessario avere nessuna nozione a priori di role playing per poterli giocare, il Dungeon Master's Assistant Volume One - Encounters non appartiene alla stessa categoria. Il suo proposito è quello di essere un'aiuto nella creazione di un vero gioco di ruolo: quello in cui c'è bisogno di carta, matita e amici per poterci giocare. Le radici degli RPG sono cresciute e si sono irrobustite negli ultimi anni, ma è difficile fare una previsione su quanto saranno popolari questi programmi di genere "quasi-serio".

UN AIUTO SUL LAVORO

In un gioco di ruolo c'è sempre un moderatore, un arbitro in carne ed ossa che prende le decisioni sulle conseguenze generate dalle azioni dei giocatori. Gli arbitri (in *D&D* vengono chiamati Dungeon Masters o, per brevità, DM) devono avere davanti a loro tutti i fatti essenziali sul luogo ed i protagonisti dell'avventura.

In parole povere questo significa avere mappe dell'area che deve essere esplorata dagli avventurieri, liste di creature che possono essere incontrate nella zona ed informazioni sugli obbiettivi da raggiungere e le missioni da compiere. Il DM ha una visione globale dell'avventura. È il dio che controlla il mondo e tutto ciò che in esso accade.

Il compito dei giocatori è semplice: sopravvivere il più a lungo possibile cercando di migliorare l'abilità dei propri personaggi e di completare quante più missioni

COME? NIENTE BTIV?

Sembra ormai certo che la quarta puntata di *Bard's Tale* non vedrà la luce, nonostante possiamo anticiparvi che i vostri personaggi favoriti di BT non saranno costretti a posare le armi. Che diavolo sta succedendo?

La saga di *Bard's Tale* è ormai abbastanza vecchia, ed al contrario di Ultima non ha avuto una grande evoluzione dal primo al terzo titolo della serie. La Interplay (produttrice di BT) si è già lanciata all'esplorazione di nuove aree, sperimentando GDR basati su un sistema di "skill" (abilità), dove ogni personaggio deve imparare ad utilizzare al meglio una lunga lista di talenti (Wasteland ne è un esempio), ed avventure grafiche animate sullo stile della Sierra-On-Line (*Neuromancer* è il primo titolo). Appare ovvio che la società desideri esplorare nuovi pascoli piuttosto che cavare sangue da una rapa, non importa quanto buona sia.

Le buone notizie sono che la Interplay sta per lanciare un gioco basato su un nuovo sistema di GDR, ispirato al role playing Champions, che permette al giocatore di scegliere il livello di accuratezza del combattimento, determinare la potenza degli incantesimi e selezionare tattiche di combattimento a distanza.

Il titolo è *Dragon Wars* e dovrebbe essere disponibile per C64 e PC il prossimo autunno. Durante un pellegrinaggio nella mistica terra di Dilmun, il vostro gruppo scopre che un monarca megalomane ha dichiarato la magia fuorilegge ed ha iniziato a muovere guerra a tutto ciò che lo circonda. Gettati in carcere il giorno stesso del vostro arrivo, scoprirete che la magia può probabilmente essere la vostra unica speranza di salvezza.

Infine, per quelli tra voi realmente prostrati dalla notizia che BTIV non si farà... coraggio! Sarà possibile trasferire i personaggi da Bard's Tale I-III a Dragon Wars. Per i vostri migliori amici l'avventura non è ancora finita...

Fine di un'era. Nonostante *Bard's Tale I* sia recentemente uscito dall'ambito delle macchine ad 8 bit e *Bard's Tale III* sia appena apparso su C64, sembra che per la famosa serie la fine sia vicina...

sia loro possibile.

Vista la questione da questo punto di vista, è facile capire chi ha il compito più difficile. Il DM deve gestire ogni cosa che non sia un giocatore, e decidere cosa succede dopo che i giocatori hanno fatto le loro scelte. A peggiorare le cose c'è il fatto che nonostante in commercio esistano numerose avventure già pronte, a molti DM piace l'idea di crearne di nuove per conto loro. Se tutto ciò vi fa pensare ai DM come a persone molto occupate, bravi, avete ragione. È in questo universo di creatività che si inserisce la serie DMA. Se volete saperne di più, leggete il box INCONTRI RAVVICINATI.

IL FUTURO

Quando abbiamo fatto nascere Kappa prevedevamo che gli RPG sarebbero stati il più grosso boom del genere dai tempi degli orchi delle fiabe. Si è avverata questa profezia? È vero che il futuro si preannuncia pieno di tunnel polverosi e fiocamente illuminati, affollati di avventurieri a caccia della pelle del Balrog di turno?

Per ora, pare di no. Nonostante quasi tutte le principali compagnie si stiano affannando ad annunciare nuovi sistemi di RPG, a nessuno di essi ci sentiremmo di applicare la definizione di "Autentico Gioco di Ruolo su Computer". La ragione di questo nostro giudizio si può riassumere in tre parole: Sierra-On-Line.

Le avventure grafiche animate della Sierra hanno fatto della compagnia una delle più ricche degli Stati Uniti. Ogni quattro giochi venduti - proclama la società - uno è della Sierra. Se questo sia vero o meno, è comunque ovvio che l'enorme successo della Sierra ha dato uno scossone alle altre compagnie. Date un'occhiata ai box di questo articolo dove ci occupiamo della Magnetic Scrolls e della Level 9 per farvi un'idea di cosa intendiamo dire.

Nel frattempo, ogni società che ha basato il suo successo sugli RPG, come la Interplay, ha iniziato a produrre programmi di tipo "Sierra" -*Neuromancer* è stato il primo titolo e possiamo aspettarcene presto molti altri. Nel contesto di questo tipo di giochi, RPG significa solo che i personaggi hanno caratteristiche che possono cambiare durante il gioco. È improbabile che l'originale visione di compagnie di avventurieri, enigmi complessi, buone descrizioni testuali e vasti mondi da esplorare si materializzerà. Invece, succede che altri generi di giochi stanno prendendo a prestito concetti che un tempo erano solo degli RPG. Se siete dei puristi il pensiero può farvi rabbrividire, ma molti di noi non possono che esultare alla prospettiva.

INCONTRI RAVVICINATI

Nella vita reale (a differenza che nei giochi per computer) il gioco di ruolo è basato sul concetto di "incontro" - la serie di regole e condizioni che entrano in gioco quando il vostro gruppo si trova a dover fronteggiare un mostro. Ciò è particolarmente vero in *Advanced Dungeons & Dragons*, dove almeno il 70% di una sessione di gioco è basata sugli incontri. Va detto che non necessariamente tutti i mostri devono essere contorte apparizioni con problemi di traspirazione: un mostro è qualunque creatura che non sia un giocatore; talvolta al termine mostro si preferisce l'espressione più precisa "personaggio non giocante". Il restante 30% dell'avventura (in AD&D) è fatto di esplorazione, spesso di una segreta (o dungeon). Accade però talvolta che i giocatori si trovino ad esplorare un nuovo continente, o addirittura un altro pianeta; questo genere di partite richiedono un DM di grande abilità per dare soddisfazione ai giocatori.

Lo scopo di Dungeon Master Assistant (DMA) della US Gold è di dare solide fondamenta al delicato processo di pianificazione degli incontri. Il programma contiene una lista di oltre 1300 mostri. Questi sono presi dalle pagine dei Monster Manual 1 & 2, entrambi pubblicati dalla TSR, la ditta produttrice di AD&D. Il database contiene voci per tutte le statistiche più vitali riguardanti i mostri, compreso quanto siano difficili da combattere, quali tesori possiedano normalmente e molte altre caratteristiche.

Il compito di adattare i mostri di DMA cambiandone le statistiche per adattarli alla propria campagna (il drago di *Forgotten Realms*, per esempio, è molto più potente di quello di Greyhawk) merita la definizione di "incredibilmente semplice". Anche l'inventare nuovi mostri, come per esempio la "Nebbia Cristallina delle Montagne Infuocate", non vi farà venire mal di testa.

Così, ora che avete i vostri mostri preferiti potete creare ogni sorta di ostacolo da gettare tra le gambe dei vostri indomiti avventurieri. Esistono incontri già pronti da giocare? Sì, oltre 1000, che possono essere usati immediatamente o modificati secondo le vostre esigenze. Ricordatevi che i giocatori iniziano ad insospettirsi quando incontrano costantemente solo orchi a gruppi di 50...

CRUX

Insieme al database sugli incontri, il programma fornisce una tabella degli incontri. È questo il compito principale del programma: esaminare il database e generare incontri pronti da usare. Ciò che li rende speciali è il livello di accuratezza che il DM può ottenere dal programma.

Mettiamo che abbiate bisogno di una situazione in cui i cattivi di turno hanno rapito alcuni innocenti tenendoli in ostaggio. Nel giro di un minuto il programma genera statistiche per cattivi, ostaggi e tesori eventuali. Esiste anche un campo "Vedi Note" con notizie extra e descrizioni più dettagliate. Se ripenso alle ore trascorse a sfogliare i manuali di AD&D e a tirare dadi a otto facce per calcolare i punti ferita, per non parlare di quelle cose di cui non ti ricordi mai, tipo la percentuale di resistenza alla magia, i danni fatti dalle diverse armi, i tiri-salvezza... e per di più alla fine bisognava mettere tutto su carta!

Occorre ammettere che gran parte del valore di DMA può essere minato dal vostro tipo di stampante. Se possedete una rispettabile macchina che lavora in A4 con testo in NLQ (Near Letter Quality), allora è tutto OK. Ma se siete uno sfortunato possessore di una piccola stampante termale, scrutare freneticamente un lungo "rotolo di pergamena" alla ricerca dell'informazione giusta può essere nello spirito del gioco, ma non rientra nella mia idea di divertimento.

Il giudizio definitivo su ogni programma per computer deve necessariamente tenere conto della sua facilità d'uso: sono rimasto piacevolmente sorpreso nello scoprire quanto sia facile ottenere il meglio da DMA. I comandi di editing e gestione sono mostrati chiaramente sullo schermo ed il manuale segue passo passo tutte le procedure più complesse rendendole facilmente digeribili.

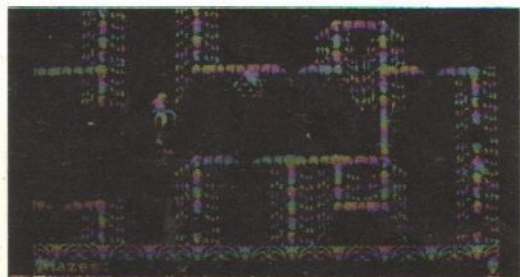
Considerando tutti questi fattori, devo ammettere che DMA è un programma veramente impressionante. È vero, il drive del C64 è lento, ma se siete un Dungeon Master con tempo a disposizione, denaro e voglia di creare da sé le proprie avventure, DMA vi sembrerà un sogno divenuto realtà.

PROPHECY

Activision

Prophecy è uno di quei rari giochi facili da spiegare, belli da guardare (in VGA, per lo meno) ed estremamente divertenti da giocare.

I vostri concittadini sono stati fatti a fettine da invasori omicidi, e voi vi imbarcate nella gloriosa missione di vendicarli.

***Prophecy* su VGA - grafica impressionante combinata ad un grande sistema di gioco.**

Ogni schermo mostra una pittoresca locazione attraverso la quale muovete il vostro personaggio tramite joystick o tastiera. Frequenti messaggi appaiono sullo schermo fornendo le informazioni più importanti su luoghi ed oggetti.

Animazione superba, una trama avvincente, sequenze di combattimento particolarmente riuscite, caratteristiche individuali ed incantesimi semplici ma utili ed un grande mondo da esplorare fanno di questa avventura-RPG animata un gioco che dà la polvere a molti dei suoi più diretti concorrenti - tra cui molti dei titoli della Sierra. State all'occhio per altre versioni.

PIANO DELLE USCITE		
IBM PC	L39000d	USCITO
Sono in preparazione altre versioni		

PERSONAGGIO 40
Solo uno, ma cresce rapidamente.

PRESENTAZIONE 88
Facile da caricare e da giocare.

PAESAGGIO 45
Grafica eccellente, un gran numero di posti da visitare e frequenti messaggi.

COMBATTIMENTO 85
Si menano fendenti con il joystick, si lanciano incantesimi al tocco di un singolo tasto.

MAGIA 75
Parecchi incantesimi da imparare. Possono essere assegnati a differenti tasti-funzione.

INCONTRI 65
Non molta interazione, ma un mucchio di gente da combattere - e c'è molta più interazione con il paesaggio di quanto ci si possa aspettare in questo genere di giochi

K-VERDETTO 516

Tipici esempi di questa nuova tendenza sono *Prophecy*, dell'Activision (recensito in questo numero) "...un Gioco di Ruolo con l'accento posto sull'azione", e *Zak McKracken*, della Lucasfilm/US Gold (recensito in K5) che unisce il concetto di "gruppo" all'avventura animata stile Sierra, permettendo al giocatore di controllare più di un personaggio.

Gli RPG tradizionali hanno parte della responsabilità di questa nuova tendenza. In passato hanno reso la vita molto difficile ai nuovi giocatori bombardandoli di regole enciclopediche, scarse documentazioni e grafica di seconda mano. I devoti restino pure leali, ma il resto del mondo ha bisogno di qualcosa di più persuasivo. Questa battaglia contro la realtà commerciale è probabilmente l'unica che i personaggi degli RPG non possono vincere. Avrà comunque contribuito a portare nel mondo del software ludico una profondità di gioco che un giorno sarà accettata come regola, e non come eccezione.

Questo è l'ultimo nella serie di articoli dedicati agli RPG su computer, ma dal prossimo mese in avanti troverete recensioni regolari su prodotti ispirati agli RPG, siano essi prodotti in Inghilterra, Europa o nel resto del mondo. La prima di queste recensioni dovrebbe riguardare (incrociate le dita, n.d.r.) il nuovo gioco della Electronic Arts *Hound of Shadow*, un RPG grafico con un forte tema horror ambientato negli anni venti. Non perdetela.

TALENTI D'ALBIONE

Mentre la Infocom scatena tutte le sue energie nel mondo degli RPG per computer, cosa accade in casa della Magnetic Scrolls e della Level 9?

Da qualche tempo la Level 9 sta lavorando al suo "nuovo sistema". In una conversazione con il nostro corrispondente Steve Cooke, Pete Austin della Level 9 ha rivelato che, per il momento, preferisce l'approccio del singolo avventuriero piuttosto che quello della compagnia di personaggi.

La Infocom ha già sperimentato questo approccio con *Beyond Zork* e ci sono già numerosi altri RPG sul mercato caratterizzati da un solo personaggio (per esempio *The Legend of Blacksilver*, recensito il mese scorso).

Questo è un vero peccato. Una delle più grandi fonti di divertimento di giochi come *Bard's Tale* e *Wizardry* è l'identificazione con un gruppo di personaggi molto differenti tra loro. È quindi deprimente sentire dalla Level 9, il cui nuovo sistema dovrebbe fare la sua comparsa verso la fine di luglio, notizie di giochi orientati verso un protagonista singolo. Pare inoltre che anche la grafica rivestirà una grande importanza.

Nel frattempo Anitha Sinclair della Magnetic Scroll è ugualmente abbottonata a proposito del loro nuovo sistema. Ci sono voci secondo le quali la grafica animata avrà una grande importanza nel disegno del gioco e questo, insieme ad altri commenti raccolti qua e là, ci fa pensare ad un altro genere di prodotti sulla linea della Sierra-On-Line. Lo stesso potrebbe essere vero perfino per la Level 9, soprattutto da quando hanno iniziato a circolare voci riguardo ad un possibile accordo con una casa di software statunitense.

Esiste naturalmente una ragione per tutto ciò. Come avete occasione di leggere altrove, la Sierra è attualmente al top della popolarità negli Stati Uniti con le sue avventure animate. Se non le avete mai giocate, sappiate che consistono in un background graficamente ben realizzato con personaggi animati che si muovono ed interagiscono in primo piano. Esiste un parser limitato e la maggior parte dei movimenti e dei comandi avvengono tramite joystick.

Il mese prossimo troverete ulteriori informazioni su questi nuovi sistemi.

WIZARDRY

Sir-Tech

Wizardry è ormai leggendario tra i giocatori di RPG che vivono negli Stati Uniti. È sulla scena da parecchio tempo ed è ora giunto allo Scenario 5. Così come in molti altri giochi di questo genere, non è necessario avere giocato le avventure precedenti per iniziare l'ultima. *Wizardry 5 - The Heart of Maelstrom*, questo è il suo titolo per esteso, è un vasto gioco con labirinti-mappa-uccisioni nel quale i personaggi sono gettati nel classico labirinto sotterraneo in cerca di fama e fortuna.

Nella scatola del gioco un libretto di 86 pagine introduce i giocatori alla loro missione: devono salvare il Guardiano del Cancello di Llygamyn, il cui aiuto spirituale è necessario ad impedire che ogni creatura vivente sia fatta a pezzi... sapete come vanno queste cose, no?

Il cattivo di turno è il Malvagio Sorn, i cui servitori infestano le segrete sotto al tempio della confraternita. Questi servitori sono della varietà "pixelata", piuttosto noiosa e tipica delle prime versioni di *Bard's Tale*. Lo stesso labirinto è una arcaica e strana collezione di grafica a fil di ferro che sarebbe apparsa antiquata in una versione di *3D Monster Maze* del 1983(lo ricordate?).

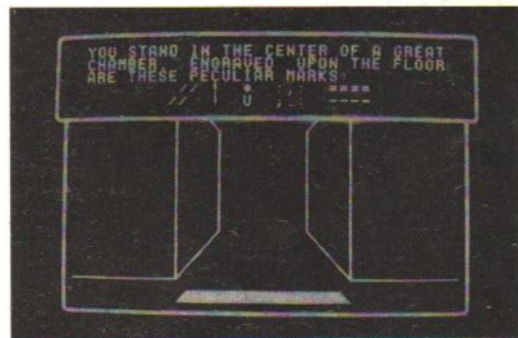
Come potete quindi immaginare, la presentazione di *Wizardry* ispira poca fiducia in questi tempi di *Dungeonmaster* e affini. Inoltre il prezzo elevatissimo - L.99000 - e appare a prima vista più spaventoso di qualsiasi mostro annidiato nelle segrete.

Tutto ciò pare sufficiente a spaventare anche l'appassionato più accanito, e la cosa è comprensibile.

Wizardry - non potete distinguere molto dei vostri avversari mentre li combattete, ma forse è meglio così...

Ma per coloro che hanno un gusto particolare per l'esplorazione del sottosuolo e le routine di combattimento testuale, *Wizardry* è probabilmente il Numero Uno della lista.

Anzitutto il gioco è immenso.

PIANO DELLE USCITE		
IBM PC	L9900d	USCITO

Mentre gli altri RPG sono migliorati in termini di colore e grafica, *Wizardry* si è ingrandito in dimensioni e complessità della trama. Nonostante la parte testuale non sia molto estesa, ci sono molte curiosità ed enigmi su cui è facile inciampare durante la nostra ricerca a tentoni, e la maggior parte di essi contiene indizi per giungere a nuovi obbiettivi. *Wizardry* vi permette di portare con voi sei personaggi e vi assicuriamo che avrete bisogno di ognuno di loro. A prima vista non sembra eccezionale, ma se lo finite sarete voi ad essere eccezionali.

PERSONAGGI 70
Gruppo di sei, con le tradizionali abilità e possibilità di sviluppo.

INSTALLAZIONE 60
Ci sono voluti tre "copiaggi" per ottenere la versione da caricare.

PAESAGGIO 55
Molto vasto - e dalla grafica primitiva.

COMBATTIMENTO 45
Cinque opzioni di combattimento con i risultati descritti testualmente. Immagini statiche e poco accurate degli avversari.

MAGIA 80
Grande selezione di incantesimi con parecchie magie insolite da sperimentare.

INCONTRI 55
Scarsa interazione con i personaggi non giocanti, ma numerosi incontri con enigmi, missioni secondarie ed ostacoli.

K-VERDETTO 755

DADI, AZIONE E FANTASIA

Miniguida al Gioco di Ruolo per curiosi, profani e aspiranti avventurieri

Con l'avvento dell'edizione italiana di Dungeons & Dragons, anche nel nostro paese si è diffuso in scala relativamente grande il fenomeno del Gioco di Ruolo. Per quelli tra voi (pochi, speriamo!) che hanno perso l'introduzione apparsa sul primo numero di "K" e leggendo questa espressione restano ancora perplessi (o, peggio, pensano si riferisca a qualche oscura manovra sindacale), diamo qui di seguito un breve riassunto.

In un Gioco di Ruolo (o GDR, per comodità) ogni giocatore interpreta la parte di un personaggio che vive e si muove in un universo più o meno fantastico. A fare da intermediario tra il giocatore e il mondo in cui si svolgono le avventure del suo personaggio c'è un giocatore particolare: il Master. Il Master conosce a fondo la trama dell'avventura ed i luoghi in cui essa si svolge; sono suoi i compiti di descrivere al giocatore quello che il personaggio vede, sente, annusa o percepisce nel luogo in cui egli si trova (un po' come la descrizione testuale delle locazioni negli adventure per computer) e di informare il giocatore del risultato delle azioni compiute dal suo personaggio (ad es.: Mi muovo silenziosamente e cerco di spiare la torre standomene al riparo degli alberi).

In tutto questo il Master è coadiuvato da una serie di tabelle, mappe e descrizioni che lo aiutano a fornire informazioni sempre coerenti e a tenere conto delle migliaia di variabili che entrano normalmente in gioco durante una partita (Fa rumore il personaggio muovendosi? Quando si mette in cammino per raggiungere le montagne pioverà o ci sarà il sole? Andrà a segno il colpo di disintegratore sparato dal soldato imperiale?). Molti di questi avvenimenti vengono risolti tramite un lancio di dadi: il risultato, solitamente modificato da abilità particolari del personaggio o da altri fattori, e intersecato con l'apposita tabella, dice se il colpo di spada è andato a segno o meno, o se il drago nella stanza vicina si è svegliato ed è pronto a fare un boccone del malcapitato.

Così, attraverso una serie di descrizioni, domande e decisioni dei giocatori, e lanci di dado, si sviluppa una vicenda della quale i giocatori sono i protagonisti assoluti.

Una volta che il Master ha preparato l'ambientazione in cui si svolge l'avventura, con mappe, descrizione di eventuali trappole e trabocchetti, mostri, personaggi non protagonisti, ecc..., è compito dei giocatori seguire ed interpretare la trama preparata, sia essa liberare la bella draghessa prigioniera del principe (beh, capita), sia salvare il proprio pianeta a colpi di raggio laser dall'invasione delle malvage orde imperiali.

Numerose avventure possono essere collegate tra loro per formare una campagna di ampio respiro. Nel corso di queste avventure i personaggi fanno esperienza e crescono in potere ed abilità; può così accadere che l'imbranato apprendista delle prime avventure diventi un mago forte e temuto, o che l'umile scudiero assurga ai ranghi della nobiltà dopo essersi valorosamente distinto in battaglia al fianco del suo signore. Per gestire tutto ciò occorre, come detto, un sistema di gioco, una serie di regole più o meno complesse che definiscono l'interazione tra i personaggi ed il loro mondo. L'unione di una particolare ambientazione con un dato sistema di gioco dà origine a un GDR.

Nel mondo del gioco di ruolo è oggi disponibile una gamma di titoli veramente notevole. Si va dall'ormai classico Dungeons & Dragons ai recentissimi successi di Space 1889 e Megatraveller. Ogni gioco di ruolo ha un ambientazione che più o meno ricade in una di queste quattro categorie: Fantasy, Horror, Fantascienza e Moderno. Le prime tre non dovrebbero avere bisogno di spiegazioni, la quarta comprende tutti quei giochi in cui i giocatori interpretano agenti segreti, soldati, membri di squadre speciali o detective-investigatori.

Ovviamente le categorie non sono mai così rigide: all'elfo di un mondo fantasy può capitare di dovere fare luce sull'omicidio di un misterioso arcimago, mentre l'investigatore dell'occulto potrebbe essere fatto segno di colpi di arma da fuoco sparati da un gruppo di terroristi asseragliati su un aereo dirottato. L'unico limite è dato dalla fantasia del Master e da quella dei giocatori, ed un bravo Master sarà sempre in grado di sorprendere i personaggi con evoluzioni impreviste della trama.

■ Vincenzo Beretta

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

SECONDA EDIZIONE Casa Editrice: TSR

Cogliamo l'occasione dell'uscita della sua seconda edizione per parlarvi del decano dei Giochi di Ruolo, fantasy e non. Non c'è recensore di Adventure per Computer che non abbia citato AD&D almeno una volta, e con l'uscita di *Pool of Radiance*, il gioco SSI direttamente ispirato a questo famoso GDR, il confine tra "Giocomputer" e "Role Playing" si è fatto più sottile che mai.

Questa seconda edizione, completamente rinnovata in grafica e stile di presentazione delle regole, presenta alcune differenze rispetto alla prima: molti dei "bug" più clamorosi del regolamento sono stati ripuliti ed in generale il sistema di gioco è stato semplificato. Sostanzialmente, però, si tratta dello stesso gioco, e questo non deve sorprendere, dato che modifiche più radicali avrebbero reso inutilizzabile la valanga di espansioni pubblicata sull'onda di dieci anni di successo dell'ormai storica prima edizione.

Lo scopo base del regolamento di AD&D è quello di fornire ai giocatori un set di regole standard con le quali è possibile ricreare ogni genere di ambientazione fantasy: dalle avventure di Conan alle opere di Tolkien, da Dracula il vampiro ad Alice nel Paese delle Meraviglie. Ogni personaggio nel gioco è caratterizzato da una classe (mago, guerriero, ranger, paladino, ladro, ecc.), da una serie di punteggi-caratteristica (forza, destrezza, intelligenza) e da un livello di potere. Mano a mano che il personaggio "macina" avventure, la sua esperienza cresce, e con essa il suo livello di potere. Questo fa si che il personaggio acquisisca, per esempio, la capacità di lanciare incantesimi più potenti o di usare meglio le armi a sua disposizione.

Il sistema di gioco è semplice e veloce, con numerose regole opzionali che se utilizzate lo portano a una difficoltà media. In alcuni punti manca però di realismo: nelle regole di combattimento, per esempio, non sono previsti i "colpi critici" che potrebbero verificarsi in un vero combattimento, come mani mozzate o gambe rotte. Questo fa si che i personaggi continuino a combattere indomiti fino al loro ultimo punto-ferita per poi collassare sconfitti sui nemici abbattuti, oppure che un personaggio cada da una rupe altissima e, se dopo l'impatto è ancora in possesso di qualche punto-ferita, si rialzi spazzolandosi gli abiti.

Va però detto che i giocatori hanno ampie possibilità di modificare a loro piacere il regolamento e di eliminare o sostituire quelle regole che non sono di loro gradimento. Esempi di queste possibilità sono forniti nel volume stesso.

AD&D è attualmente il gioco di ruolo che vanta il maggior numero di espansioni, e tutte di qualità buona o superiore: quattro mondi riccamente descritti in cui ambientare le proprie avventure, numerosissime avventure già pronte da giocare per personaggi di ogni livello di potere, la saga di Dragonlance, un'epica avventura in dodici moduli della portata del "Signore degli Anelli" (da questa serie è stata tratta una trilogia fantasy da poco pubblicata anche nel nostro paese), libri di regole addizionali per imparare a gestire anche i minimi aspetti dell'universo fantasy (avventure all'aperto, sottoterra, nei piani astrali, ecc.), tre libri di mostri e decine di accessori di altro genere che vanno dalle schede già pronte per registrare le informazioni sui personaggi giocanti a un volume che insegna ai novelli "Dungeon Master" come preparare ed organizzare le proprie avventure.

In conclusione, l'universo di AD&D è quanto di più ricco e completo offra oggi il mercato dei giochi di ruolo. I punti deboli del gioco sono tre: un sistema di gioco che per quanto migliorato è ormai antiquato; la necessità di procurarsi diversi volumi ed accessori prima di poter iniziare a giocare (almeno il Manuale del Giocatore, la Guida per il Dungeon Master, un manuale di mostri, un mondo ed un'avventura già pronta) con un conseguente salasso economico non indifferente; il fatto che tutti i libri e manuali sono in lingua inglese (si tratta però di un inglese molto facile).

Comunque, se quello che cercate è un gioco semplice, divertente, con tante opportunità e che dia libero sfogo alla vostra fantasia, AD&D è quello che fa per voi. È significativo il fatto che negli Stati Uniti il primo volume della seconda edizione, il Manuale del Giocatore, ha bruciato trecentocinquantamila copie in un mese, balzando in testa alla classifica dei libri più venduti.

I CRITERI DI VALUTAZIONE

Per la loro particolare natura, i GDR necessitano di un sistema di giudizio articolato su più punti, simile a quello adottato da "K" per gli adventure. La nostra valutazione di un gioco di ruolo si basa su tre categorie di valutazione: Am-bientazione, Sistema di Gioco ed Espansioni. A queste tre categorie si sovrappone un giudizio globale espresso in punti percentuali che riassume il valore del gioco.

Va detto che in un GDR, più che in altri giochi, i gusti personali del giocatore possono influire notevolmente sul giudizio finale. Un mediocre gioco Fantasy può coinvolgere un'appassionato di Tolkien dieci volte di più rispetto ad uno splendido gioco di fantascienza. Un sistema di gioco complesso ma ricco di dettagli può soddisfare un giocatore esigente ma fare sbadigliare di noia un giocatore che pensa solo a divertirsi.

Nel nostro commento cercheremo sempre di dare, per quanto possibile, una visione equilibrata del gioco, lasciando che siate voi lettori a decidere per un gioco piuttosto che un altro secondo le vostre preferenze.

Ecco cosa rappresentano le tre categorie suddette:

AMBIENTAZIONE
Il "background" del gioco. E' originale? Eccitante? Si rifà a criteri generali (simulazione di un generico mondo Fantasy) o propone un'ambientazione particolare (simulazione del mondo Fantasy tratto dalle opere di Tolkien)? E in quest'ultimo caso i risultati sono buoni? Il background è accurato e ricco di dettagli? Offre buoni spunti di trama? Tutti questi fattori rientrano nel giudizio ambientazione

SISTEMA DI GIOCO
Il "cuore" del GDR. Come vengono gestite le mille variabili che entrano in una partita, dal combattimento alla ricerca? In modo semplice o complesso? Accurato o generico? Realistico o irrealistico? Il gioco è veloce o lento? Può soddisfare il giocatore medio?

ESPANSIONI
Il gioco ha supplementi che lo arricchiscono e ne aumentano le possibilità? Avventure gia pronte da giocare? Manuali di regole opzionali e supplementari? Nuovi mondi in cui giocare? Qual'è la qualita' e la quantità di queste espansioni?

PAGINE GIALLE

Alla fine della rivista inizia una nuova rivista, la rivista a disposizione dei lettori. Tiziano Toniutti ormai è una macchina da vignette e stiamo pensando di pubblicare un album con le sue vignette (ma non diteglielo che poi si monta la testa). Gli annunci sono sempre più numerosi e poi finalmente la redazione si sbilancia: siete indecisi su quale computer acquistare? Provate a leggere i consigli nella guida hardware. L'appassionante storia di N'Gar Trombobo è arrivata alla 3ª puntata, mentre, dopo un mese di assenza è tornato in cattedra il professor Luca Massaron con una nuova lezione su come costruire un adventure.

Quindi non ci resta che augurarvi buona lettura ed accogliere un nuovo collaboratore fisso, Antonio Visca, che dopo aver inviato dei crucikappa è stato arruolato in pianta stabile.

INDICE

ROMANZO D'APPENDICE

LA PULCE NELLA MACCHINA: PARTE 3

N'Gar Trombobo non era uno sprite ambizioso, non cercava fama, né gloria né ricchezza personale e neppure una bella villetta in campagna. Voleva soltanto il totale ed assoluto dominio dell'intero universo. E quando penetrò nella rete informatica dell'Impianto Municipale di Epurazione Fognaria di Cavolate di Sotto era convinto di aver raggiunto il suo obiettivo.

Fu Federico Secchiostrame, assistente all'eliminazione dei detriti, a commettere il fatale errore. Nel tentativo di caricare sul suo computer una copia di Sewerage Flow Simulator (Simulatore di flusso fognario) dall'ufficio del dirigente capo, compose invece il numero di casa Maniglia. Undici secondi dopo perì sotto un'inondazione di materiale semi-trattato fuoriuscito simultaneamente dalle bocche di scarico 2, 5 e 19. Nel tempo che ci volle al resto del personale dell'impianto a ripulire gli uffici, N'Gar Trombobo si piazzò trionfalmente nella memoria centrale del computer dell'Impianto Municipale di Epurazione Fognaria di Cavolate di Sotto.

N'Gar Trombobo rimase costernato quando capì che gli sarebbe stato impossibile dominare l'universo da un Impianto Municipale di Epurazione Fognaria. Gli fu possibile, però, invertire la polarità dei motori di pompaggio e pressurizzare l'intera rete fognaria da Baggianate Superiore a Cavolate di Sotto...

http://speccy.altervista.org/

Dite la verità, possessori di PC, avete mai pensato di veder girare sul vostro computer *Platoon, Captain Blood, Impossible Mission II* e la serie sportiva della Epyx. E per caso avete mai pensato di trovarli sul mercato italiano?

Con un grande sforzo...!! la redazione di KAPPA ha fatto una ricerca ed ha preparato una rapida guida ai giochi per PC regolarmente importati in Italia. Tutti i titoli citati sono, a nostro giudizio, di buon valore e sono disponibili presso i circuiti di vendita Leader, CTO e Lago.

Come già annunciato sul primo numero di K: il PC, finalmente, un computer ANCHE per giocare.

4X4 OFF ROAD RACING

Epyx • disco 5 1/4 • L49000

Simulazione di guida non eccezionale ambientata sulle strade sterrate della Valle della Morte.

4 SOCCER SIMULATOR

Code Masters • disco 3 1/2 e 5 1/4 • L29000

Quattro giochi di calcio senza infamia e senza lode.

4TH & INCHES

Epyx • disco 5 1/4, 3 1/2 • scheda HERC, CGA, EGA • L29000

Uno dei migliori giochi per computer di football americano, TV Sports Football escluso. Ma visto che quest'ultimo finora è disponibile solo per Amiga, gli appassionati di questo sport non possono farselo sfuggire.

688 ATTACK SUB

Electronic Arts • disco 3 1/2 e 5 1/4 • L69000

La grafica VGA è splendida, quella EGA buona e la CGA passabile. Accurata simulazione di un sottomarino. Per altri particolari vedere la recensione a pag.38

K-VOTO 847

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • disco 5 1/4 • L59000

Ottima simulazione di guerra di carro armati in stile *Battle Tank*. Splendida nella grafica EGA, deludente in CGA. Per maggiori particolari leggete la recensione a pag.35

K-VOTO 735

ADVENTURE CONSTRUCTION SET
Electronic Arts • disco 5 1/4. • L38000
Un'utility ormai un po' datata che vi consente di creare avventure dinamiche.

AIRBORNE RANGER
Microprose • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000
Simulazione di guerra con protagonista un corpo di paracadutisti. La grafica sull'EGA è appena decente mentre l'azione del gioco è rimasta invariata anche se un po' lenta. Un gioco che fa sentire i suoi anni.
K-VOTO 748

ANCIENT ART OF WAR
Broderbund • 128K • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L75000

ANCIENT ART OF WAR AT SEA
Broderbund • 256K • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA, HERC.• L75000
Splendidi wargames costruiti sugli insegnamenti del maestro Sun Tzu.

ANCIENT BATTLES
C.C.S. • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L49000
Il primo di una serie di wargame, per uno o due giocatori contenente cinque scenari e un'opzione per creare mappe e nuovi scenari. Grafica essenziale e sistema di comandi facile da capire
K-VOTO 742

APOLLO 18
Accolade • disco 5 1/4 • L45000
Simulazione per aspiranti astronauti pronti a farsi spedire nello spazio sul Saturno V con in cima la navicella Apollo.

BAD CAT
Go! • disco 51/4 • scheda CGA, EGA • L29000
Divertente interpretazione della serie sportiva della Epyx con protagonista un gatto particolarmente scatenato. La grafica è buona anche nella versione EGA.

BALANCE OF POWER
BALANCE OF POWER 1990
Mindscape • disco 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA, VGA • L49000
È il primo vg pacifista creato da Chris Crawford. Potete scegliere se essere il capo degli Stati Uniti o dell'Unione Sovietica e quindi costruirvi le alleanze per incrementare il proprio potere mondiale evitando di il mondo ad un conflitto nucleare. La nuova versione è sostanzialmente simile alla precedente con qualche aggiornamento.
K-VOTO 960

THE BARD'S TALE I • L33000
THE BARD'S TALE II • L35000
Electronic Arts • disco 5 1/4
Un po' avventura e molto RPG in questa serie con tesori da recuperare e combattimenti da superare.

BATTLECHESS
Interplay • disco 5 1/4 • L59000
Gioco di scacchi abbastanza potente con la possibilità di godersi spettacolari animazioni di movimento e battaglia tra i vari pezzi. La qualità del gioco è buona e le animazioni sono rese bene. Non mancano anche gli effetti sonori.
K-VOTO 722

BATTLEHAWKS
Lucasfilm • disco 5 1/4 • scheda EGA • L39000
Una stupenda e completa simulazione di guerra aerea. La grafica EGA è grandiosa e addirittura più convincente di quelle per Amiga.
K-VOTO 928

BATTLE OF NAPOLEON
S.S.I.• disco 5 1/4 • prezzo n. c.
Un wargame di gran classe interamente dedicato a quattro battaglie del Generale Francese: Borodino, Auerstadt, Quatre Bras e Waterloo
K-VOTO 923

BATTLE TECH
Infocom • 384K disco 3 1/4 e 5 1/4 • scheda CGA, EGA, VGA, MCGA, TANDY • L69000
Per il suo esordio nel genere degli RPG la Infocom ha scelto un gioco molto famoso tra gli appsasionati di questo genere. La versione per PC è molto curata e la grafica è ottima nei tre standard.
K-VOTO 801

BILLIARD SIMULATOR
Ere International • disco 5 1/4 • L40000
Una buona conversione molto simile alla versione per Amiga sia nella grafica che nella giocabilità. Molte opzioni per variare la forza di gravità e le caratteristiche del tavolo da biliardo.
K-VOTO 819

BUBBLE GHOST
Infogrames • disco 5 1/4 • L34000
Originale gioco ad enigmi con protagonista un fantasmino che fluttua in una bolla in varie stanze piene dei ostacoli.

CAPTAIN BLOOD
Infogrames • disco 5 1/4 • L40000
Questo splendido gioco di ricerca aveva i suoi punti forti nella grafica e nella musica digitalizzata di J. M. Jarre. La grafica è molto simile all'originale a parte qualche differenza nei colori mentre la qualità della digitalizzazione è ovviamente scarsa.

CHAMONIX CHALLENGE
Infogrames • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA, Hercules • L39000
Preparate l'attrezzatura e scegliete l'ascensione che preferite. Una monotona simulazione del più nobile degli sport, l'alpinismo.

CHUCK YEAGER'S ADVANCED. FLIGHT TRAINER
Electronic Arts • 256K • disco 5 1/4 • da L33000 a L75000
Ennesimo simulatore di volo particolarmente indicato per i principianti grazie alle numerosi opzioni che consentono diverse simulazioni.

CHESSMASTER 2000
Electronic Arts • disco 5 1/4 • L40000
Uno dei più potenti giochi degli scacchi per computer.

CORRUPTION
Rainbird • DOS 20+ • scheda CGA, EGA, HERCULES • L49000
La prima avventura della Magnetic Scrolls ambientata ai giorni nostri.
K-VOTO 920

DARK CASTLE
Mirrorsoft • disco 5 1/4 • scheda CGA • L49000
Per il Macintosh è stata la prima avventura dinamica. Il gioco richiede molta pazienza ed abilità nell'uso dei tasti per guidare il protagonista nel castello del cavaliere Nero. La grafica nella versione PC è resa in modo più che soddisfacente.

DEFENDER OF THE CROWN
Cinemaware • disco 5 1/4 • scheda CGA • L49000
Il best seller della Cinemaware delude molto nel modo CGA. La mancanza del mouse rende più difficile la giocabilità.
K-VOTO 567

DEMON'S WINTER
S.S.I.• disco 51/4 • scheda CGA, EGA • L59000
Rpg fantasy con un sistema simile a quello di Ultima e migliore nella fase di combattimento. 5 personaggi formano il gruppo che si avventura in un paesaggio poco vario. Trama più complessa rispetto a

http://speccy.altervista.org/

quella di Ultima anche se inizialmente dovete girare molto prima di scoprire cosa fare.

DARK SIDE
Incentive • DOS 2.0+ • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA, HERCULES • L39000
La continuazione di Driller. Come nel gioco precedente la grafica Freescape è resa ottimamente in tutte le versioni.

DRILLER
Incentive • DOS.2.0+ • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L39000
La migliore versione del primo gioco in sistema Freescape. Tutto è più veloce e la grafica non perde nulla del suo fascino tridimensionale.

ELITE
Firebird • 512K • disco 5 1/4 • scheda CGA • L45000
Non avete mai sentito parlare del miglior gioco di commercio spaziale? Elite è anche uno dei primi giochi spaziali ad utilizzare la grafica vettoriale.

ESPIONAGE
Grandslam • disco 5 1/4 • scheda CGA • £.29000
Buona versione per computer di un famoso board game inglese. Possibilità di giocare contro il computer oppure sfidare tre amici.

F-16 COMBAT PILOT
Digital Integration • disco 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA • L59000
Un altro simulatore di volo su F16 con numerose opzioni e quattro giochi base: addestramento, una serie di cinque missioni, una campagna militare e un duello testa a testa con possibilità di collegarsi via modem. Colori limitati nella versione CGA mentre l'azione è veloce ed emozionante.
K-VOTO 952

F-16 FALCON
Mirrorsoft • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda HERC, EGA, CGA • L69000

F-16 FALCON
Mirrorsoft • disco 5 1/4 • scheda EGA • L89000
La versione EGA garantisce uno schermo più colorato e nitido. Consigliato il joystick se volete volare seriamente. Uno dei migliori simulatori di combattimento. Possibilità di combattere con altri utenti anche con computer diversi.
K-VOTO 945

F-19 STEALTH FIGHTER
Microprose • disco 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA, VGA • L99000
Straordinaria e spettacolare simulazione di volo del bombardiere "segreto" americano. Tutto è curato nei più piccoli particolari come nella migliore tradizione della Microprose. Grafica super.

FAST BREAK
Accolade • disco 5 1/4 • L35000
La pallacanestro secondo la nuova serie sportiva dell'Accolade. È in pratica un Two on Two con grafica trasversale e un po' meno giocabile.

FIRST OVER GERMANY
S.S.I • disco 51/4 • scheda CGA, EGA • L69000
25 missioni a bordo di un bombardiere americano sull'Europa occupata dai nazisti. Gioco con molta azione e poca strategia, cosa insolita per la Ssi.
K-VOTO 725

FISH
Rainbird • 256K/ 640K • disco 5 1/4 • scheda EGA • L45000
Una delle migliori avventure della Magnetic Scolls.

FLIGHT SIMULATOR III
Sublogic • disco 3 1/2, 5 1/4 • scheda CGA, EGA, VGA • L99000-129000
La grafica è splendida e potete gestire più finestre contemporaneamente. Molte opzioni ma una scarsa sensibilità nei comandi. Consigliato l'uso del disco rigido soprattutto per i piloti più abili. (Sono disponibili anche vari dischi scenari a partire da L39000 mentre il Flight Simulator II costa L119000)
K-VOTO 838

FOOTBALL MANAGER II
Addictive • disco 5 1/4 • scheda CGA • L39000
Si sperava che la seconda versione del vendutissimo Football Manager fosse più interessantante. Se togliete la grafica leggermente migliorata nelle partite, FMII è noioso.

THE GAMES WINTER-EDITION
Us Gold • disco 3 1/2, 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA, VGA • L29000

THE GAMES SUMMER EDITION
Epyx • disco 3 1/2, 5 1/4 • scheda HERC., CGA• EGA VGA • L29000

WINTER GAMES
Epyx • disco 3 1/2 • scheda CGA • L29000

WORLD GAMES

CALIFORNIA GAMES
Epyx • disco 51/4 • scheda HERC., CGA, EGA • L29000
A buon prezzo ecco i giochi sportivi della Epyx. Grafica e giocabilità sono più che accettabili

GAME OVER II
Dinamic • L39000
Il gioco è una miscellanea di stili differenti, un po' spara e fuggi, un po' avventura dinamica. Su Pc la sua realizzazione è appena sufficiente. Unica nota positiva è la confezione contenente anche Game Over I.

GAUNTLET
Us Gold • disco 3 1/2 • scheda CGA, EGA • L39000
Una conversione dignitosa per l'ormai datato gioco da bar. I vari personaggi sono ben definiti mentre sono un po' monotoni i fondali. Buona la giocabilità.

GOLD RUSH
Sierra • disco 3 1/2, 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA, VGA • L59000
Avventura in stile Sierra ambientata nella metà 800 negli Stati Uniti in piena febbre dell'oro e che comprende tre spedizioni. Molto curata dal punto di vista storico e geografico.

GRAND PRIX CIRCUIT
Accolade • scheda CGA, EGA, HERC., TANDY • L59000
In pratica è la versione di Ferrari Formula Uno per gli utenti PC. La versione EGA è la più bella da vedere. Ottima giocabilità anche se utilizzate solo il tastierino numerico.
K-VOTO 862

GUILD OF THIEVES
Rainbird • disco 5 1/4 • L45000
Un parser potente aiuta a creare un mondo fantastico e convincente pieno di umorismo e fantasia. È il gioco di esordio della Magnetic Scrolls.

GUNSHIP
Microprose • disco 51/4 • scheda CGA, EGA • L69000
Ottimo simulatore di volo di un elicottero Apache AH-64 che richiede strategia ed offre varie situazioni di combattimento. Con la scheda EGA si ottengono i risultati migliori.
K-VOTO 844

HALLS OF MONTEZUMA
S.S.G • 256K • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA, EGA, MCGA, VGA • L59000
Buona giocabilità per un classico dei wargame con otto conflitti storici

dal 1847 al 1968 con protagonista il corpo dei marines. Realizzato dalla SSG, l'Australian Stategic Group, una garanzia in questo genere di giochi anche per la documentazione che viene inserita nelle confezioni.
K-VOTO 884

HEROES OF THE LANCE
S.S.I • 384K • disco 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA • L59000
Fa parte della serie Advanced Dungeons & Dragons anche se non è un vero RPG. Ha qualche elemento tipico dei giochi di ruolo ma sostanzialmente assomiglia più ad un'avventura dinamica. Grafica ed animazione sono attraenti anche nella versione CGA.
K-VOTO 844

HOSTAGES
Infogrames • disco 5 1/4 • L37000
Alcuni terroristi si sono introdotti nell'ambasciata e tengono in ostaggio molte persone. Le teste di cuoio francesi sono pronte ad intervenire... Gioco con molta atmosfera ma poco vario.

THE HUNT FOR RED OCTOBER
Argus Press • 512K • scheda CGA, EGA • L75000
Pochi effetti sonori per questa simulazione tratta dal libro di Tom Clancy. Indispensabile l'uso del mouse.

KING OF THE BEACH
Electronic Arts • Dk 5 1/4. • L69000
Un tentativo di riportare su computer la pallavolo da spiaggia giocata sulle spiaggie californiane e da quelche anno anche adriatiche. Vedere recensione a pag35.
K-VOTO 519

IMPOSSIBLE MISSION II
Epyx • disco 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA • L29000
La continuazione dell'ormai mitica avventura investigativa. L'agente segreto dalla capriola facile sfida ancora lo scienziato pazzo Atom Mindbender.

JET
Sublogic • disco 5 1/4 • scheda CGA • L99000
Dalla stessa casa di Flight Simulator un simulatore di volo con un F16 con dei comandi poco sensibili e un lento aggiornamento dello schemo.

JINXTER
Rainbird • 256K/ 640K • disco 5 1/4 • scheda EGA • L35000
Avventura in stile Magnetic Scroll ambientata in un mondo di fantasia.

JOAN OF ARC
Rainbow Arts • disco 5 1/4 • scheda CGA • L29000
Un K-Gioco sul genere di Defender of The Crown. Ottima la grafica EGA, mentre si gioca bene anche la versione CGA.
K-VOTO 912

KING OF CHICAGO
Cinemaware • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000
Gli anni sono quelli del proibizionismo con Chicago capitale dell'alcool e degli scontri tra gangster. Molte immagini realizzate con maestria, altrimenti che gioco Cinemaware sarebbe!

KING'S QUEST IV
Sierra • disco 3 1/2, 5 1/4 • scheda HERC, CGA, EGA, VGA • L69000
Un'avventura dai contorni fiabeschi con il tipico sistema della Sierra: rapido accesso al disco e potente sistema grafico. Purtroppo chi ha la scheda CGA ed un PC a configurazione base rimane penalizzato e troverà difficoltoso risolvere alcuni enigmi.

LEGEND OF THE SWORD
Rainbird • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L49000
Un piacevole gioco d'avventura con un'ottima interfaccia utente ad icone

K-VOTO 815

MANHUNTER
Sierra • disco 3 1/2, 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA, VGA • L69000
Per gli appasionati della software house americana un'avventura dall'ottima grafica ed ambientata nel futuro: la terra è stata invasa dagli ORB. Tempi duri per gli umani...

MARBLE MADNESS
Electronic Arts • disco 5 1/4 • L33000
Uno dei migliori giochi per computer. Guidare la pallina attraverso i paesaggi astratti è un vero sballo.

NEBULUS
Hewson • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L39000
Splendida conversione del K-Gioco della Hewson. Una realizzazione tecnica eccezionale con un incredibile scrolling parallattico su piani diversi. La grafica sia nella versione CGA che in quella EGA è stupenda.
K-VOTO 952

ONE ON ONE II
Electronic Arts • disco 5 1/4 • L45000
Ottimo gioco con Michael Jordan e Larry Bird come protagonisti. Molto spettacolare nelle versioni CGA e EGA.
K-VOTO 711

PHANTOM FIGHTER
Martech • disco 5 1/4 • L55000
Ottimo spara e fuggi per PC.

PINBALL CONSTRUCTION SET
Electronic Arts • disco 5 1/4. • L33000
Grande utility che consente di costruire flipper a piacimento. Gioco ormai storico.

PIRATES!
Microprose • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000
Qualche immagine in più e la nave più facile da controllare rendono questa simulazione per pirati romantici più interessante dell'originale per C64.
K-VOTO 756

PLATOON
Ocean • disco 5 1/4 • scheda CGA • L39000
Una buona conversione soprattutto per chi ha la scheda EGA

POLICE QUEST II
Sierra • disco 3 1/2 • 51/4 • scheda CGA, EGA, VGA • L49000
Impersonate il detective Sonny Bonds alle prese con il suo nemico di sempre, Jessie Bains. È sicuramente uno dei migliori prodotti della Sierra, l'ideale per chi ama i giochi con ricerca di indizi. La grafica e il sonoro sono ottimi anche se delude un po' la versione CGA.

POOL OF RADIANCE
S.S.I. - disco 51/4 - sheda CGA, EGA - L69000
Il VERO AD&D per computer. Imperdibile per tutti gli amanti di RPG.

PRESIDENT IS MISSING
Cosmi • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000
I terroristi hanno rapito il presidente degli Stati Uniti e i capi di 10 nazioni europee. Grazie alla banca dati della CIA dovete liberare gli statisti. Un'avventura esplorativa con molte fotografie digitalizzate da analizzare. Consigliato il disco rigido per evitare i continui cambi del disco.
K-VOTO 785

PROPHECY
Activision • disco 3 1/2 e 5 1/4 • L59000
RPG facile da capire, bello da vedere e divertente da giocare. Vedere recensione pag.72
K-VOTO 516

RACK'EM
Accolade • disco 5 1/4 • L35000
Una delle tante simulazioni di biliardo uscite ultimamente. Il movimento delle palle è realistico. Unico inconveniente la mancanza di poter sfidare un avversario computerizzato
K-VOTO 708

REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA
Ssi • 256K • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000
Stupenda simulazione bellica della famosa battaglia della guerra di secessione americana.
K-VOTO 841

ROCKET RANGER
Cinemaware • disco 3 1/2 e 5 1/4 • L59000
Il gioco è molto simile alla versione originale anche se le sequenze grafiche sono inferiori a quelle dell'Amiga. Un po' fastidiosa la tendenza del programma ad impiantarsi.
K-VOTO 769

SENTINEL WORLDS
Electronic Arts • disco 5 1/4.• L59000
Un piacevole RPG ambientato nel futuro che richiede esplorazione e un certo lavoro investigativo. Un po' lento nel rispondere ai comandi. il gioco è stato realizzato per l'EGA e con la scheda CGA le immagini possono risultare un po' confuse.
K-VOTO 880

SERVE & VOLLEY
Accolade • 256K • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA, HERC., TANDY • L59000
Interessante "interpretazione" del tennis con un'azione un po' lenta. I colpi sono decisi da alcuni menu. La versione CGA ha colori deludenti.
K-VOTO 701

SEVEN CITIES OF GOLD
Electronic Arts • disco 5 1/4 • L33000
Come ha fatto Cristoforo Colombo a scoprire l'America? Con questo splendido gioco d'esplorazione strategica andate alla scoperta del nuovo mondo.

SEX VIXEN IN SPACE
Free Spirit Inc. • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L69000
Avventura a luci rosse e V.M. ai 18 anni negli Stati Uniti.

SKATE OR DIE
Electronic Art • disco 5 1/4 • L35000
Ideale per gli amanti dello skateboard. Ottima la possibilità di giocare in sette.
K-VOTO 655

SINBAD
Cinemaware • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L59000
Il fascino delle fiabe popolari orientali riportato con lo stile "cinematografico" della Cinemaware.

SOLO FLIGHT II
Microprose • 256K • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L45000
Uno dei primi simulatori di volo della storia dei videogiochi.

SONS OF LIBERTY
S.S.I. - disco 51/4 - scheda CGA - L69000
Classico war games della migliore software house in questo campo.

SPEEDBALL
Mirrorsoft • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000
Velocissime ed appassionanti sfide nella disciplina del futuro, una pallamano metallica. Tutto è stato convertito splendidamente. É bello e veloce in tutti i modi grafici.
K-VOTO 900

STAR TREK THE REBEL UNIVERSE
Firebird • L45000
Il gioco non è molto entusiasmante e la grafica CGA non è soddisfacente. Ne vale la pena solo se siete dei collezionisti della serie televisiva.(La confezione contiene le due versioni grafiche).
K-VOTO 623

SUB BATTLE SIMULATOR
Epyx • 256K • disco 5 1/4 • scheda CGA, HERC. 512K/ EGA • L49000
Simulatore di sottomarino a più finestre e con molte missioni da affrontare.

SUPER SUNDAY
Nexus • disco 5 1/4 • L25000
Semplice simulazione di football americano dedicata ai Superbowl degli ultimi anni. Ogni squadra ha le sue formazioni originali e si possono fare interessanti e curiose sfide incrociate tra le migliori squadre NFL degli ultimi anni

TEST DRIVE
Electronic Arts • disco 5 1/4 • L33000
Ferrari, Porsche e altre fuori serie solo al centro di questa simulazione di guida per le strade americane. E attenzione alle pattuglie di polizia.

TETRIS
Mirrorsoft • disco 5 1/4 • scheda CGA • L39000
É in testa a tutte le classifiche dei più giocati negli uffici di tutto il mondo. La versione con scheda CGA è a due colori mentre quelle con EGA ed Hercules sono colorate. Non c'è la pausa ma "Il modo capo ufficio" (un finto foglio elettronico) ferma il gioco dandovi un po' di respiro.
K-VOTO 905

THE TRAIN
Electronic Arts • disco 5 1/4 • L35000
Un mix di strategia e azione arcade in questa simulazione di guida di un treno con tanto spara e fuggi.

ULTIMA - ULTIMA III - ULTIMA IV - ULTIMA V
Origin System • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000 l'uno
La mitica serie, vera copostipite dei giochi di ruolo su computer, rende molto bene sul PC sia per la grafica che per giocabilità

UNINVITED
Mindscape • 512K • disco 5 1/4 • scheda CGA • L69000
Vi svegliate intontiti nella vostra macchina davanti ad una villa. Cosa è successo? Splendita avventura con un sistema di comando ad icone.

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR
Rainbird • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L49000
Uno straordinario sistema di wargame. Nella versione per PC c'è un sistema di selezione a menu con cursore invece delle finestre. La grafica è sempre tridimensionale. Sono disponibile anche due dischi con varie BATTAGLIE a L.25000 l'uno.

VERA CRUZ
Infogrames • disco 5 1/4 • scheda CGA • L39000
Il corpo di una donna viene trovato in una stanza. Tutto fa pensare ad un suicidio. Come investigatore della Gerdarmerie francese analizzate la foto e i dati della scientifica e poi, grazie al computer della polizia francese, fate le vostre indagini.

WAR IN THE MIDDLE HEARTH
Melbourne House • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L59000
Un vero K-Gioco in stile wargames che ricrea le atmosfere create da Tolkien nei suoi libri. La grafica è stupenda.
K-VOTO 914

http://speccy.altervista.org/

WAR GAME CONSTUCTION SET

S.S.I. • 256K • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA, EGA, TANDY • L69000

Valida utility che consente di creare battaglie e guerre con qualsisi tipo di esercito su qualsiasi tipo di terreno.

K-VOTO 865

WASTELAND

Electronic Arts • disco 5 1/4 • 256K • scheda CGA, EGA, TANDY • L59000

Un gioco di ruolo epico e con molti elementi di strategia ambientato in un'America abitata da conigli mutanti.

WHO FRAMED ROGER RABBIT

Buena Vista soft.ware • 512 K • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA • L69000

Di bello ha solo il titolo. Deludente nella versione Amiga immaginatevi per il PC.

WIZBALL

Ocean • disco 5 1/4 • L35000

Uno dei platform game più amati e apparezzati dai videogiocatori.

WORLD CLASS LEADERBOARD

Us. Gold • 256K • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA, VGA, HERC., TANDY, MGA • L69000

Tra i migliori simulatori di golf in circolazione.

ZAK MC KRACKEN

Lucasfilm • 384K • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA, EGA, VGA, MCGA, HERCULES • L59000

La continuazione per struttura e sistema di gioco di Maniac Mansion. Zak McKracken è un'avventura con protagonista un giornalista che deve salvare il mondo dal rincoglionimento causato da un suono nelle linee telefoniche. La grafica è stupenda con la consueta eccezione per la versione CGA

ZANY GOLF

Electronics Arts • disco 3 1/2 e 5 1/4 • L59000

Una versione folcloristica del popolare minigolf. Le buche sono 9. Il programma non gira in modo CGA ma la resa in EGA e VGA è buona.

K-VOTO 688

I PIU' GIOCATI IN UFFICIO

TETRIS
GRAND PRIX CIRCUIT
FLIGHT SIMULATOR III
MAC DAM BUMPER
MAHJOHNGG

PS La classifica è stata fornita da un ufficio di cui non vi rileviamo il nome. Possiamo solo dirvi che non si tratta di una redazione di una rivista

SCUOLA

DOPO UNA BREVE PAUSA DI RIFLESSIONE, RIPRENDONO LE LEZIONI D'AVVENTURA DI LUCA MASSARON. IL TEMA DI QUESTA PUNTATA È LA STESURA DI UN INTRECCIO.

Preparate carta e matita perchè ci sarà da lavorare!

Nella fase seguente la scelta di una particolare ambientazione e trama farà in modo di indurvi a mettere le vostre idee per iscritto con un certo metodo: il sistema migliore è quello di preparare un canovaccio come fanno per le sceneggiature cinematografiche, ovvero mettere giù una serie di note - o appunti - in successione, ognuna delle quali riguarda un particolare aspetto o situazione della trama che avete ideato.

Ecco qualche esemplificazione per chiarire le idee. Adotterò la trama di un libro particolare: l'*Hobbit* che, come ricorderete, fu l'ispiratore di una famosissima adventure della Melbourne House. La scelta del libro di Tolkien è dovuta al fatto che presumo che la maggior parte di voi conosca le sue opere, ma d'altronde era una scelta obbligata, non avendo molti altri esempi pertinenti a disposizione.

Innanzitutto, nel nostro ipotetico canovaccio, dovremo scrivere in successione tutte le fasi principali della storia. Supponiamo siano cinque:

1) partenza dalla contea;
2) arrivo a Rivendell (o Gran Burrone per gli anglofobi);
3) ritrovamento dell'anello del potere;
4) uccisione del drago dorato Smaug;
5) ritorno a casa.

Come potete notare, siamo lungi dall'avere una traccia adatta per il nostro lavoro. Proviamo ora a sistemare queste fasi in ordine come nel diagramma di flusso di un listato. I riquadri indicano le varie successioni di azioni, le linee le varie possibilità di passare ad altri riquadri e le frecce la direzione in cui si sviluppa l'intreccio (da cui il nome di linee di sviluppo).

Risultato: se seguissimo tale schema "alla lettera", la nostra avventura diventerebbe a "schema rigido" ovvero per arrivare alla soluzione il giocatore dovrebbe passare necessariamente per ognuno dei 5 punti in successione. Si otterrà quindi un'avventura limitata e frustrante in quanto il giocatore vedrebbe vani i suoi tentativi di soluzione alternativa ai vari problemi. Sarebbe quindi spesso bloccato in certi punti e limitato nell'azione (aggiungete qualche bug e un parser da VIC 20 e guadagnerete il premio FIDO '89). In conclusione ne riuscirebbe un adventure non solo brutto ma anche anacronistico visto che le attuali macchine ci offrono la possibilità di arricchire ben oltre il nostro software.

ALTRE VIE

Per rimediare a questo problema si può inserire nel canovaccio altre possibili vie di soluzione, anche se non coerenti con la trama dell'*Hobbit*. Il risultato sarà uno schema più "dinamico" che offrirà un'unica soluzione finale, ma con diversi modi per raggiungerla.

D'AVVENTURA 3

Il giocatore avrà così più vie da seguire, vie che si potranno intrecciare, confluire una nell'altra o, semplicemente, divergere ma tutto questo darà l'impressione di una certa "libertà d'azione" che eviterà in questo modo inutili frustazioni, mantenendo sempre alto l'interesse.

Ma attenzione: non si deve esagerare con il numero di vie alternative, poiché ciò farebbe perdere di vista lo scopo del gioco: ciò che conta è la complessità, l'intrecciarsi e il sovrapporsi di tutte queste vie.

Infine cosa essenziale di tale stesura è l'unitarietà di tutte le fasi: non deve esistere alcun passaggio o elemento comune tra i vari riquadri. Ad esempio: se sia per arrivare a Rivendell che per giungere nell'Eriador (vedi lo schema) è necessario sconfiggere un gigante, questa parte comune dovrà essere resa a sé stante e quindi posta prima di entrambe o in altro loco a vostra disposizione.

AMPLIAMENTI DELLO SCHEMA

Anche se il canovaccio è stato sviluppato e ampliato, rimangono aperti altri problemi, soprattutto riguardanti il fatto che tale schema è troppo generico; quindi il passo successivo sarà quello di ampliarlo e renderlo così più concreto.

Prendiamo quindi un riquadro dello schema (ad es. partenza dalla contea) e analizziamolo: in questa fase l'*Hobbit* deve attraversare la contea e giungere a Rivendell o Sarbad. Quali avventure (o per meglio dire, indovinelli) dovrà mai superare?
Elenchiamoli:

1) preparativi per la partenza;
2) attraversamento della contea;
3) viaggio fino a Brea;
4) attraversamento della grande via est.

Ora però se vuole arrivare a Rivendell (nello schema vedi riquadro 2) dovrà compiere le seguenti azioni:

1) attraversamento dell'ultimo ponte;
2) avventura con i Trolls;
3) guado al fiume Bruinen;
4) arrivo a Rivendell.

ma se invece volete giungere a Sarbad (riquadro 3):

1) deviazione nelle lande del sud;
2) attraversamento delle paludi del sud (attenti a non impegolarvi!);
3) arrivo a Sarbad attraverso la via del verde cammino.

Ogni fase rappresenta in specifico un indovinello, un particolare problema, una serie di spostamenti per giungere alla fase successiva. Fatene uno schema seguendo le regole di prima e avrete un canovaccio molto più preciso (non posso farlo per mancanza di spazio).

Successivamente stendete tale lavoro alle fasi seguenti del canovaccio e dopo aver rappresentato ciascuna fase su un singolo foglio, unite tutto il carteggio ottenuto, facendo attenzione a far coincidere i fogli secondo le linee di sviluppo del canovaccio. Otterrete un pannello con sopra pronti tutti gli enigmi del gioco.

Più esteso e complesso sarà tale pannello, più esteso e complesso sarà a sua volta il gioco.
L'utilità di questo lavoro può essere sintetizzata in 3 punti:

1) visione globale di tutto il gioco e possibilità di meglio organizzare il proprio lavoro in fase di programmazione;
2) possibilità di preventivare lo spazio che occuperà l'avventura. Calcolate in media 1,5 K per ogni riquadro ottenuto dall'ampliamento del canovaccio: saprete così in anticipo quanta memoria userete potendo poi decidere se programmare il tutto in un'unico blocco o dividere l'adventure in più parti;
3) possibilità di sviluppare ulteriormente il vostro lavoro e giungere ad eleborare facilmente la mappa dell'avventura e gli indovinelli.

Saranno questi i temi delle prossime lezioni.

■ Luca Massaron

http://speccy.altervista.org/

K - ANNUNCI

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) all'indirizzo riportato nell'ultima colonna. Per un più veloce smistamento, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sézioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

VENDESI

Causa passaggio a sistema superiore **VENDO** al miglior offerente Amstrad Cpc 464 + Monitor a colori + Corso Basic del Cnr + 450 giochi originali e garantiti + 45 numeri di famose riviste (Bit, Zzap!, K, Mc). Il tutto ha un valore reale di 4 milioni. Prezzo base 1 milione. Chiunque è interessato può contattare
■ Giuseppe Barberio, via Maselli Campagna 1ª trav. 70021 ACQUAVIVA (BA) tel. 080/ 767422

VENDO console Sega, alimentatore, cavi, joystick, cartucce di Wonderboy, Ninja, Calcio, Spy vs Spy, Black Belt, Baseball. Tutto perfettamente funzionante a L200000.
■ Carlo 039/ 752579 (no il lunedì)

VENDO modem Smartlink 1200 baud a lire 300000 trattabili + software + alimentatore + cavo 25 fori sia per Amiga che per Ibm. Telefonare ore serali a
■ Sante Bianchini 02/ 871508

Eccezionale **VENDO** C64 + Drive 1541 + cartuccia velocizzatrice + registratore + penna ottica + copritastiera + joystick Albatros + duplicatore per cassette + 150 giochi su disco + 350 giochi su cassetta + manuali di programmazione e libri, tutto con imballaggi originali a sole L.600000. Assicuro max serietà.
PS Non si vendono pezzi separati. Telefonare solo se interessati a:
■ Federico Pasquali via Zenzalino Nord, 40060 Vedrana (BO) tel. 051/ 802479

VENDO Drive Sf 314 per Atari ST.
Inoltre **CERCASI** amici possessori di Atari ST per scambio di programmi, idee, trucchi, ecc
Preferirei trovare corrispondenti nei pressi di Udine. Scrivere o telefonare a:
**■ Tommaso Michieli Vicolo del Paradiso 13
33100 Udine 0432/503361**

Non vendesi, comprasi o affittasi una 'ega. Scrivesi solamente per far passaresi il tempo. Spesesi comunque 650 per il francobollo. Non salutasi nessuno perché andaresi contro la massa.
**■ Bittanti Matteo il Filosofo
via VAi 00 (KK) - Marte (Sistema Solare).**

VENDO MSX UG 8020 + registratore + 1 joystick + 25 cassette da circa 5 giochi l'una + 1 capsula + Libri MSX a £. 550.000.
Per informazioni rivolgersi a
■ Marco Marselli via Roma, 27 - 54028 Villafranca (MS) tel: 0187/493452-493151

VENDO "Dragon's Lair" per Amiga originale a £. 65.000 completo di manuale.
■ Telefonare allo 099/334981

VENDO MSX Philips 64K + circa 70 cassette + 7 cartuccie + 2 joystick il tutto a £. 300.000 trattabili. Offerta sempre valida.
Inoltre cerco club MSX in Bologna e provincia: sono disposto a fare scambi senza scopo di lucro, massima serietà.Per informazioni telefonare.a
■ Davide Giro 051/331831 oppure 051/331931

VENDO ZX Spectrum 48K + 30 nastri + 1 joystick + 2 registratori + munito di fili a £. 370.000.
■ Leonelli Alberto via Roma, 46 - 32033 Lamon (BL) tel: 0437/96564

VENDO C64, registratore, joystick, copritastiera e splendidi giochi a £. 200.000.
■ Stefano Ren via del Progresso, 8 - 20125 Milano tel: 02/685903

VENDESI Atari 2600VCS nuovo con tantissime cartuccie di giochi classici come: Pacman, Donkey Kong al prezzo di £. 150.000! (prezzo trattabile)!
Telefonare ore pasti a
■ Cunzolo Matteo tel 089/231025.

VENDO Spectrum 48K (13 mesi di vita!) + registratore + cavi + Joystick + 30 giochi fantastici a £. 200.000 (accetto anche scambi).
■ Leonelli Alberto via Roma, 46 - Lamon (BL) tel: 0439/96564.

VENDO le seguenti riviste con cassetta tutte in ottime condizioni a £. 5.000 cad.: Special Program (con 10 giochi per C64 e 10 per Spectrum) dal n. 19 al n. 46, Special Playgames (idem) dal n. 17 al n. 27, Load-'N'Run (con 16 programmi per Spectrum) dal n. 16 al n. 53.
■ Stefano Cionchi via P. Emanuelli, 55/41 - 00143 ROMA tel: 06/5034325

VENDO per sistema MS-DOS i seguenti games (anche separatamente) : Serve & Volley, Double dragon.
■ Nicola Acanfora via Newton, 16 - 10036 Settimo Torinese (TO) tel: 011/8008269

VENDO C64 con copritastiera e tasto reset, CZN, 1541, monitor, MP5 802 grafica, joystick, penna ottica, duplicatore e moltissimi giochi recenti e utility su disco e cassetta e in regalo riviste con programmi. Il tutto a £. 1.000.000.
■ Filippo Quartararo via Di Piaggetta, 11 - 56100 PISA

VENDO digitilazzatore video per Amiga "Digi view gold pal v. 3.0" (è possibile digitalizzare un'immagine fino a 768 per 580 pixel a 96 colori in modo HAM e a 32 colori in modo IFF). Ogni immagine può essere modificata punto per punto. Si possono creare effetti di tridimensionalità. Si possono digitalizzare immagini sia da telecamera che da videoregistratore. Il digitalizzatore è provvisto di software e di filtri colore. Il prezzo è di £. 170.000. Spedizione in tutta Italia. Inoltre **VENDO** ZX Spectrum 48K plus, copritastiera, stampante seikosha, interfaccia joystick programmabile, il tutto a sole £. 350.000. Spedizione in tutta Italia.
■ Marco Sannipoli via Tacito, 2 - 04023 Formia (LT) tel: 0771/267772

CONTATTI

SCAMBIO programmi nuovi e originali per Atari St
■ Massimo Boschin via Barile, 29 31044 Montebelluna (TV) tel. 0423/ 609576

CERCO contatti per computer Amiga.
■ Francesco Granatiero via L. da Vinci, 1 20040 Colnago (MI)

CERCO possessori di Amiga per contatti e scambi d'ogni genere.
■ Gianni Cottogni via Strambino, 23 - 10010 Carrone (TO) tel 0125/712311

Vorrei **CORRISPONDERE** con amici e amiche di tutte le età per lo scambio di infor-

mazioni su quel fantastico computer chiamato Amiga. Posseggo il modello 500 con 1 mega, due drive e una stampante 24 aghi. Vorrei anche che tutti gli avventurieri che ne avessero la voglia mi contattessero per scambio di aiuti e informazioni sugli adventures (prediligo gli Infocom e i Magnetic Scrolls). Cerco inoltre dei giocatori e anche Dungeon Master per formare un gruppo di giocatori di Dungeon & Dragons logicamente in zona Bari. Preferisco che mi contattiate per telefono, visto che le poste sono così lente. Comunque se proprio volete usatele. Telefonare verso le 15.

■ **Alessandro Cingolani via Gabrieli 25 70125 Bari tel 080/ 227128**

CERCO amici possessori di console "Sega Master System" per scambi di ogni genere e per formare un piccolo club.

■ **Andrea Albanesi - via Varese, 70 - 20012 Cuggiono (MI) tel: 02/97240310**

CERCO possessori di Amiga per contatti. Annuncio sempre valido. Rispondo a tutti.

■ Alessio Carlini via T. Lorenzoni, 44 - 50015 Grassina (FI) tel: 055/642087.

Gruppo di programmatori **CERCA** collaboratori. Requisiti: conoscenza della programmazione in Linguaggio Macchina su C64 e/o Amiga. Per informazioni telefonare allo

■ **051/751672.**

CERCO possessori di Amiga per contatti. Telefonare a

■ **Badii Alissandro allo 0586/790301**

CERCO possessori Amiga. Per contatti scrivere o telefonare a:

■ **Cornia Alessandro via Inzani, 1 - 29100 PIACENZA tel: 0523/65756**

CERCASI amici in Milano per lunghe serate da trascorrere insieme giocando a "Axis & Allies" e simili oppure con wargames-simulazioni RPG. per C64 di ogni tipo. Siamo già un gruppetto. Arruolatevi.

■ Massimiliano tel: 02/461384 (dopo le ore 21,00).

CERCO possessori PC MS-DOS in zona Venezia per scambio di software-gioco ed eventuale creazione di un circolo. Telefonare o scrivere a:

■ Livio Rossani via Negroponte, 11 - 30126 Lido di Venezia (VE) tel: 041/5261079.

SPEDIRE GLI ANNUNCI AL SEGUENTE INDIRIZZO:

K - ANNUNCI
C/O KAPPA
VIA AOSTA, 2
20155 MILANO

I "PREFERITI" DAI LETTORI DI K

1. POPULOUS
2. WAR IN THE MIDDLE EARTH
3. THE KRISTAL
4. TEST DRIVE II
5. ZAK McKRACKEN
6. DUNGEON MASTER
7. ROBOCOP
8. GRAND MONSTER SLAM
9. RUN THE GAUNTLET
10. PACMANIA
11. BATTLETECH
12. KICK OFF
13. SUPER HANG-ON
14. JOAN OF ARC
15. ROCKET RANGER
16. SPEEDBALL
17. ITALY '90 SOCCER
18. LORDS OF THE RISING SUN
19. F-16 FALCON
20. PURPLE SATURN DAY

QUESTO MESE K GIOCA A:

1. KICK OFF
2. POPULOUS
3. TEST DRIVE II
4. MILLENIUM 2.2
5. ARCHIPELAGOS
6. ZAK McKRACKEN
7. LORD OF THE RISING SUN
8. ROCKSTAR HATE MY HAMSTER
9. GRAND MONSTER SLAM
10. BATTLETECH
11. NEUROMANCER
12. VOJAGER
13. TETRIS
14. CRYSTAL QUEST
15. SPEEDBALL
16. BALANCE OF POWER 1990
17. WAR IN THE MIDDLE EARTH
18. NEBULUS
19. SHOGUN
20. TV SPORT FOOTBALL

K-PUZZLE N°2

K-Estate, tempo di lettura. Ho in mano una copia dell'ultimo best-seller che mi propongo di leggere durante le vacanze in un certo numero di giorni. Inoltre, mi sono imposto un numero di requisiti speciali in rapporto al numero di pagine da leggere in ciascuno dei giorni previsti.

I requisiti sono i seguenti:

1. In ciascun giorno non intendo leggere più di 300 pagine.
2. In ciascun giorno dopo il primo, intendo leggere tante pagine quante sono il prodotto delle cifre della pagina a cui sono arrivato il giorno precedente.
3. Nell'ultimo giorno di lettura voglio arrivare ESATTAMENTE all'ultima pagina del libro.

Ad esempio, se il libro ha 62 pagine potrei decidere di leggere 24 pagine il primo giorno. Questo vuol dire che dovrei leggere 2 x 4 pagine, cioè 8, il secondo giorno, arrivando quindi a pagina 32 - cioè 24 più 8. Il terzo giorno dovrei leggere soltanto 6 pagine (cioè 3 x 2), arrivando fino a pagina 38, per poi finire il libro il quarto giorno leggendo 24 pagine (3 x 8) arrivando così a pagina 62.

Sapete dire qual'è il libro più lungo (in numero di pagine) che posso leggere usando queste regole e quanti giorni mi ci vorranno?

Invece di cercare di risolvere questo indovinello con carta e penna, perché non studiate un listato che vi consenta di risolverlo con l'aiuto del vostro computer?

Visto che abbiamo ricevuto delle soluzioni (o tentativi di), da questo "puzzle" in poi la soluzione verrà pubblicata fra due numeri, dando così il tempo ai lettori di studiare un eventuale listato e di inviarlo prima che in redazione si sia già chiuso il numero successivo.

COME ACQUISTARE IL SISTEMA CHE FA DAVVERO PER VOI...

Con tanti computer tra i quali scegliere, qual'è quello più adatto alle vostre esigenze? Non è una decisione facile da prendere ma forse possiamo darvi una mano.

"Sissignore", questa è una macchina a 16 bit, totalmente compatibile con il PC IBM, e viene fornita con una scheda grafica a colori". Forse sarà anche tutto vero, ma quello che il venditore non dice, è che non fa per voi. La scelta del computer giusto comporta ben altro che ascoltare i discorsi di un commesso.

Per fortuna, sembra che la gente si divida in due categorie ben distinte: quelli che sono essenzialmente interessati ad applicazioni professionali e quelli a cui, invece, non interessano. Detto francamente, il secondo gruppo è più interessante, per cui ci occuperemo innanzitutto del primo.

IL GRANDE FRATELLO BLU

IBM. e niente altro. Beh, che vi aspettavate? Non si può sfuggire alla realtà. Se avete bisogno di fare quadrare il vostro bilancio in un ambiente di lavoro serio - e magari dipendere, voi e altri, dal computer - o lavorate per una ditta che vuole risultati e dove per guadagnarvi una promozione dovete magari lavorare anche a casa vostra, allora non c'è scelta. Il tetro e monotono ambiente operativo dell'IBM si è imposto come standard, e solo un incosciente (o un venditore con la faccia veramente tosta) avrà il coraggio di sostenere che possa andar bene anche una macchina che non sia totalmente IBM compatibile. Ma, per fortuna, non è necessario che sia realmente un IBM. Ci sono centinaia di modelli IBM compatibili sul mercato, dall'Amstrad allo Zenith. I prezzi, per una macchina che è essenzialmente sempre la stessa, variano alla stessa maniera dei tassi di interesse.

Il guaio, con le macchine di tipo IBM, è che la gamma di produttori e di macchine disponibili è eccessivamente vasta. Il più vecchio sistema-tipo monta un processore Intel 8088 che, veramente, non è nemmeno a 16-bit.

Con tutta probabilità, il compatibile meno caro ma che offre prestazioni sufficienti, va cercato tra quelli basati sull'Intel 8086, come i PC Amstrad. Tuttavia, ora si può trovare l'80286, il chip di medio livello, anche su elaboratori che si vendono a circa tre milioni e la maggiore potenza giustifica la spesa in più.

Per darvi un'indicazione di massima, possiamo dire che i processori di ciascuna generazione successiva all'8086 offrono ciascuno prestazioni approssimativamente cinque volte superiori al loro predecessore. Ciò varia da un sistema all'altro, perché alcuni hanno una frequenza di clock maggiore ed altri anche più memoria. Vi serve una velocità maggiore? Se ve lo potete permettere, allora OK. Ma l'unica maniera di fare una previsione è di riflettere su come userete il vostro computer. Se l'uso che dovrete farne è essenzialmente legato alla tastiera, allora la velocità è solo un di più. Ma se il lavoro sarà essenzialmente legato al processore, come per la grafica, i database o la contabilità, quanto più veloce sarà la macchina, tanto più a lungo la userete.

Tra l'altro, se prevedete di usare programmi recenti, o desiderate una grande versatilità, allora dovrete mettere in bilancio anche un disco rigido. E, se per adesso non ve lo potete permettere, accertatevi, per lo meno, che la macchina che acquisterete disponga di porte di espansione realmente IBM compatibili - questo esclude, ad esempio, i portatili Amstrad e l'Olivetti PC1.

GIOCATORE SERIO?

Anche l'utente da casa che è stato convinto a comprare un clone IBM ha la possibilità di poterlo usare per divertimento - musica, giochi e così via. Ma, a meno di spendere oltre due milioni per il sistema, si rischia una grossa delusione ad utilizzare un PC come macchina-gioco, specie quelli che offrono solo il modo CGA, con quattro ridicoli colori ed un suono orrendo. Solo i PC dotati di scheda EGA permettono una grafica decente, ed anche se l'offerta di software serio è molto vasta, i giochi sono relativamente pochi (ma stanno aumentando). I monitor meno cari, in modo CGA, vanno bene per le applicazioni da lavoro ma se siete costretti, per ragioni economiche, a scegliere questo tipo di computer, potrete sempre espandere la macchina in un secondo tempo con una scheda ed un monitor EGA, sempre che, lo ripetiamo, il computer che avrete scelto abbia le porte di espansione adatte. Il suono, invece, non può essere migliorato e rimarrà quindi pessimo.

IL SEME DELLA MELA

C'è anche un altro sistema che è stato definito "il massimo dei computer da lavoro", che è contemporaneamente facile da usare e molto potente. Ma è anche vero che il Machintosh SE è tremendamente caro. Un altro svantaggio è che la scelta di software professionale e

http://speccy.altervista.org/

ricreativo a disposizione non è così vasta e, peggio ancora, non è compatibile con gli IBM, anzi, non è nemmeno possibile leggere i dischetti in formato MS-DOS se non spendendo un sacco di soldi in più. E' vero che il Mac è facile da usare, mentre il sistema DOS che gira su PC, necessita uno sforzo superiore di apprendimento. Ciò nonostante, scegliendo una via diversa da quella Apple, si realizza un maggiore risparmio e una maggiore scelta e si entra di diritto in un universo informatico più vasto.

LE MACCHINE-GIOCO

Anche se i computer come l'Amiga e l'ST non permettono di far girare direttamente il software IBM, sono comunque in grado di svolgere numerosi compiti seri. Per quanto riguarda i giochi, offrono il migliore rapporto prezzo/prestazioni in termini di visualizzazione e velocità. Sia l'Amiga 500 che l'Atari ST usano il processore Motorola 68000, e con grande efficacia. Chi realmente pensa ad una macchina-gioco, sceglierà probabilmente l'Amiga, che è superiore all'Atari nella grafica e nel sonoro.

L'Atari, in compenso, offre un miglior compromesso tra utilizzo professionale e ricreativo ed ha una maggiore facilità d'uso. Non è certo una "macchina arcade" e, con un piccolo sovrapprezzo, ci si può munire dell'eccellente monitor monocromatico che è ottimo per l'elaborazione dei testi (mentre potete usare il televisore a colori per i giochi). L'Atari, inoltre, ha altri due vantaggi. Ha le porte MIDI di serie a tutto vantaggio degli amanti della musica e, dal 1040 in su, può leggere e scrivere dischetti da 3,5" in formato IBM, permettendo così l'accesso ad applicazioni DOS.

L'ST non sarà veloce quanto un Mac ma è una macchina quasi altrettanto facile da usare.

LAVORATORE FRIVOLO?

E' possibile acquistare (per un occhio della testa) uno dei migliori elaboratori di testi per PC, Word Perfect, e l'ambiente Amiga, gestito dal mouse, lo rende molto più piacevole da usare che non su l'IBM. Anche per questa macchina è disponibile una discreta gamma di applicazioni serie, abbastanza da consentirvi una scelta.

Il problema maggiore, usando l'Amiga nel doppio ruolo, potrebbe essere economico. Se avete bisogno di usarlo per applicazioni professionali, dovrete procurarvi il monitor a colori ad alta risoluzione della Commodore. Usare l'Amiga per giocarci, è realmente un piacere ma l'accesso al disco è terribilmente lento e questo, facendo un paragone con l'ST, è un punto dolente per quanto riguarda le applicazioni professionali. Quindi, in quest'ultimo caso è giustificato l'acquisto di un disco rigido, che è molto più veloce.

Sia l'Amiga che l'Atari hanno un discreto catalogo di programmi per applicazioni professionali, ma l'offerta sembra essere concentrata soprattutto nel campo degli elaboratori di testi e diminuisce passando ai database, mentre è ancora minore parlando di fogli elettronici e di programmi per contabilità che, per entrambe le macchine, è il settore più debole. Troverete un sacco di programmi per entrambi le macchine, ma pochi realmente eccellenti per uso professionale, come Protext o Superbase.

L'ARCHETIPO

Gli editori di giochi sembrano concentrarsi, nell'ordine, su ST, Amiga e PC, trascurando l'Archimedes della Acorn - un vero peccato, perché la tecnologia RISC ne fa qualcosa di veramente speciale.

L'Archimedes ha una capacità grafica pari a quella dell'Amiga, ma con molti più colori e più velocità. Le capacità grafiche dell'Archimedes sono tra le migliori tra tutti i computer in circolazione ma, purtroppo, non essendo una macchina tra le più diffuse, la scelta, sia nei giochi che nel software serio, è molto limitata. Peccato, perché è davvero stimolante. Se vi piace programmare e non vi preoccupa avere poco software, è una macchina da tenere presente.

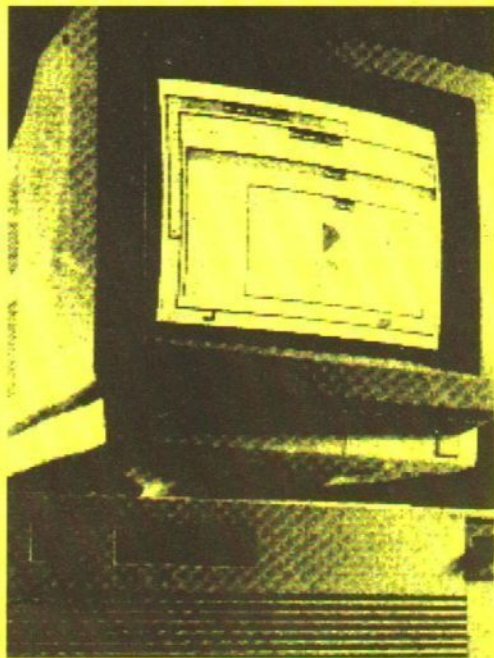
L'EMULAZIONE IBM

L'Amiga, l'Atari e l'Archimedes permettono l'emulazione IBM. Quella dell'ST è la MENO cara, realizzata essenzialmente via software ma è troppo lenta. La Commodore ha il Bridgeboard, essenzialmente un clone da montare all'interno del A2000, un modo piuttosto caro per disporre di un 8088 a 4,77 Mhz. Anche potendoselo permettere è forse più conveniente comprare due macchine, un A500 e un compatibile IBM. L'Archimedes, a sua volta, permette una emulazione software sorprendentemente veloce. Non abbastanza per un uso costante ma eccellente se utilizzata occasionalmente.

COMPRATE QUELLO CHE VI SERVE

La soluzione al dilemma è di esaminare per primo il software. Se pensate essenzialmente ai giochi, scegliete quelli che vi piacciono di più e quindi il computer su cui girano al meglio: probabilmente non sarà un PC con scheda CGA. Se avete bisogno sia di applicazioni professionali che di giochi, la cosa migliore è vedere cosa c'è di disponibile per ciascuna macchina e se questo soddisfa le vostre esigenze. E questa in fondo l'unica cosa che conta.

Non limitatevi a chiedere al commesso ciò che la macchina può fare. Se vi dice che può fare girare programmi che accettano i dati da applicazioni DOS, costringetelo ad una dimostrazione, meglio se con i vostri dati. Non basta entrare in un negozio con l'idea di comprare un computer, bisogna anche sapere cosa si vuole che faccia esattamente, preparando un elenco scritto delle domande da fare, per non lasciarsi distrarre. Il commesso vi odierà ma almeno, comprerete il computer che vi serve. Non importa quanto buono è l'hardware, senza i programmi giusti, resta soltanto un involucro con dei componenti...

http://speccy.altervista.org/

CRUCIKAPPA

di Antonio Visca

ORIZZONTALI

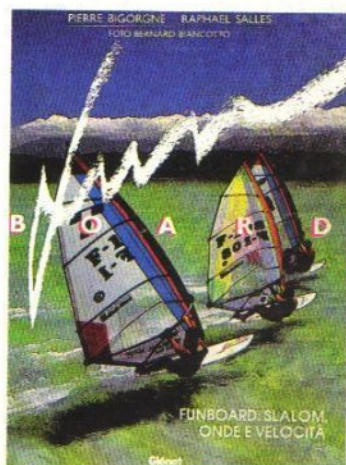
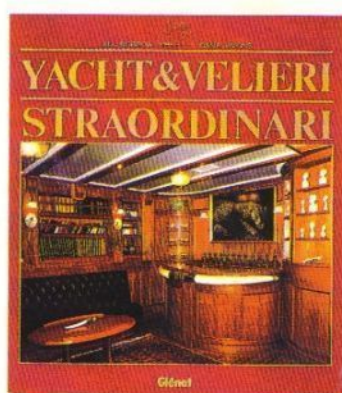
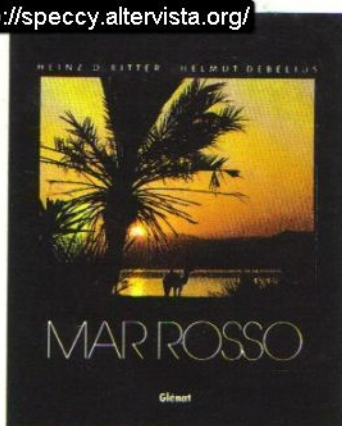
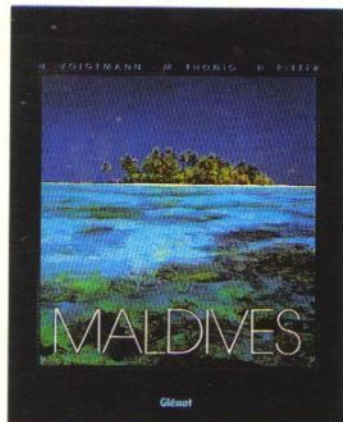
1. Software house di *Zoids*.
7. Software house di *Ranarama*.
10. Casa editrice di libri musicali.
11. Roma.
12. Protagonista di *Pac-Land*.
16. Coin-op house di *Shadow Warrior*.
17. Instrumental Landing System.
19. Maggiore distributore Soft-Mail in Italia.
22. Sparatutto in stile *Thrust*.
23. Il nome del pugile Leonard.
24. Scheda grafica per PC.
25. Stato Maggiore Generale Esecutivo.
27. *Future*____ dell'Electronic Arts.
29. Memoria di sola lettura.
30. L'abbreviazione inglese dell'Intelligenza Artificiale.
31. Etichetta Mastertronic che sta per essere soppressa.
33. Due volte K.
35. Sud-Est.
36. *Dragon Ninja*.
37. Tactical Air Navigation.
41. Vecchio game della Quicksilva.
44. Sul TI99 si chiama____ sul C64 Return.
46. Software house di *Into the Eagle's Nest*.
48. Società per Azioni.
50. Massa Carrara.
51. Una nota musicale.
53. La squadra dei record campione d'Italia.
57. Casa produttrice del PC Engine.
58. *Phantom* _______ recente shoot 'em up.
59. Tricks, Tactics, Poke, Modo Gabola, ecc.

VERTICALI

1. Mitico gioco dell'Electronic Arts.
2. La CPU dell'Archimedes.
3. Sigla automobilistica della Cina.
4. Coin-op house giapponese.
5. Gli estremi di *Elevator Action*.
6. Coin-op house di *Street Fighter*.
7. Mediocre gioco di lotta della US Gold.
8. Il fondatore della Konix.
9. Quelli si *Shoot em up Construction Set*.
13. Il 16-bit della Commodore.
14. _____Master, software house di *Bmx Simulator*.
15. Iniziali del Capo Redattore di K.
17. Coin-op house di *Image Fight*.
18. Il Multi ______ è l'ultima creazione Konix.
20. Si ripete nel nome della software house di *The Munsters*.
21. Scenetta comica.
25. Virus piuttosto diffuso.
26. Nord-Ovest.
28. *Spitting* ______.
32. Un fiume russo.
33. La Klassifica si chiama anche....
34 Disciplina sportiva ispiratrice di numerosi picchiaduro.
38 Quello che abbaia ... non morde!
39. _____ *Capp*, personaggio fumettistico e di un gioco Mirrorsoft.
40. Nome vietnamita.
41. Antagonista della Commodore.
42. 'Il' romanesco.
43. Il Mercurio greco.
45. Simbolo chimico del Nettunio.
47. Funzione BASIC che riporta il numero di codice ASCII di un carattere specificato.
49. La più piccola unità d'informazione.
52. La casa discografica di Brian Eno e Robert Fripp
54. Nord-Est
55. Terni
56. Arte senza vocali.

SOLUZIONE DEL GIOCO DEL NUMERO PRECEDENTE

M	E	G	A	D	R	I	V	E		M	C		B
O	L		R	O	A	D			T	A	I	T	O
D	I	S	C		M	E	G	A		I	N	K	Y
O	T	T			B	A	A	L		N	E	O	
G	E	A	R		O		U	B	I		M		D
A		R	I	C			N	I	N	J	A		Y
B	S		N	D	T		T	N			W	Y	N
O	P		G	R	E	M	L	I	N		A		A
L	E	T		O	S		E			I	R	E	M
A	C	E		M	T		T		S	U	E		I
	T	T			D	A		H		R		L	C
	R	R		A	R		M	A	I			A	D
R	U	I		L	I	N	E	L			C	P	U
	M	S	X		V		A	F	T	E	R		O
			O	C	E	A	N		R	A	I	D	

http://speccy.altervista.org/

I libri del mare... i libri di sogno!

H. Vogtmann - M. Thonig - H. Ritter. MALDIVES.

H. D. Ritter, H. Debelius. MAR ROSSO
Splendide foto di splendide isole. Colori incredibili del cielo, dell'acqua, del mondo subacqueo, della vegetazione... Un altro pianeta molto più piacevole del nostro.

Gerard Soury. CON LA TESTA PIENA DI PESCI.
Favolose immersioni nel Mar Rosso e nell'Oceano Indiano, in mezzo a un pullulare di vita coloratissima. Tante fantastiche foto a colori, un testo divertentissimo.

Jean-Georges Harmelin - Jean Vacelet - Christian Petron. MEDITERRANEO VIVO.
Tutta la vita subacquea del nostro mare in una straordinaria varietà di specie, vista in modo sistematico. Grandi foto a colori e precise informazioni. Il libro che tutti gli amanti del Mediterraneo attendevano.

Jill Bobrow - Dana Jinkins. YACHT & VELIERI STRAORDINARI.
Gli incredibili arredamenti lussuosissimi nell'interno delle più belle e più ricche "barche" del mondo.

Pierre Bigorgne - Raphaël Salles Bernard Biancotto. FUNBOARD / SLALOM, ONDE E VELOCITÀ.
Il campione Salles, assieme al giornalista Bigorgne e al fotografo Biancotto, (entrambi della rivista "Wind") hanno messo insieme le loro esperienze nella realizzazione del libro per chi vuole sapere tutto e subito su questo nuovo sport stimolante.

Via Ariberto, 24 - 20123 Milano - Tel. 83.61.335/83.22.860